

Docket No.: SHO-0029  
(PATENT)

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Patent Application of:  
Takanobu Adachi et al.

Application No.: 10/697,259

Confirmation No.: 9215

Filed: October 31, 2003

Art Unit: N/A

For: GAMING MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

**CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS**

MS Missing Parts  
Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign applications filed in the following foreign countries on the dates indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2002-335667	November 19, 2002

In support of this claim, a certified copy of each said original foreign application is filed herewith.

Dated: May 4, 2004

Respectfully submitted,

By   
Robert S. Green

Registration No.: 41,800  
RADER, FISHMAN & GRAUER PLLC  
1233 20th Street, N.W., Suite 501  
Washington, DC 20036  
(202) 955-3750  
Attorneys for Applicant

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日            2 0 0 2 年 1 1 月 1 9 日  
Date of Application:

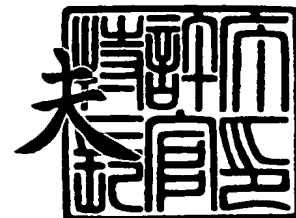
出 願 番 号            特 願 2 0 0 2 - 3 3 5 6 6 7  
Application Number:  
[ST. 10/C]:            [ J P 2 0 0 2 - 3 3 5 6 6 7 ]

出 願 人            アルゼ株式会社  
Applicant(s):

2 0 0 4 年   1 月 1 3 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康



出証番号   出証特 2 0 0 3 - 3 1 1 0 4 2 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0925

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04

【発明の名称】 遊技機

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア  
ビル A 棟

【氏名】 足立 宜靖

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア  
ビル A 棟

【氏名】 中川 太平

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 010906

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814810

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関する結果を表示する遊技結果表示手段と、

該遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備えた遊技機において、

前記遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面側から見て該第 1 表示手段の表示領域よりも手前側に設けられた第 2 表示手段とを含んで構成され、該第 2 表示手段は、前記第 1 表示手段の表示を透過して表示可能な図柄表示領域を有し、該図柄表示領域を含んだ領域から、含まない領域に遊技情報を移動表示させる表示制御手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、

前記第 1 表示手段は、1 又は複数の可変表示可能な図柄表示部を有し、

該図柄表示部の可変表示の停止表示と略同時期に、前記表示制御手段が前記図柄表示領域を含んだ領域から、含まない領域に遊技情報を移動表示させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、

前記図柄表示部の光透過率を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか記載の遊技機において、

前記図柄表示領域の周囲に窓枠表示領域を設け、

前記図柄表示領域を含んだ領域に前記遊技情報を表示した場合に、前記窓枠表示領域の表示状態が変化することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか記載の遊技機において、

遊技開始を指令する遊技開始指令手段と、

前記遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて内部当選役を決定する内部当選役決定手段とを更に備え、

前記内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役とした場合、前記表示制御手段は、前記遊技情報として、当該特定の役に関わる表示をおこなうことを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に関する結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備えたパチスロ機、スロットマシン、第1乃至第3種パチンコ、アレンジボール、雀球遊技機、スリットスロットなどの弾球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー、その他の遊技機に関する。

##### 【0002】

#### 【従来の技術】

例えば、パチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を停止させる。このとき、表示窓内に表示された各リールの図柄が特定の組合せ（入賞態様）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与する。

##### 【0003】

また、上記パチスロ機として、例えば特許文献1に開示された機能を有する遊技機（パチスロ機）が提案されている。この遊技機は、複数個のリールドラムと、これら各リールドラムの外周に設けられる外周面に図柄が区分して描かれたリール帯と、これら各リール帯の各区分を背後から照明する各リールドラムの内部に設けられる光源と、この光源の発光を制御する制御手段とを備えている。リール帯は図柄部分が半透明で図柄の背景部分が透明または半透明に形成され、光源

はドット・マトリクス状に配設された複数の発光ダイオードから構成され、制御手段はこれら各発光ダイオードの発光を制御して光源を、報知するための遊技情報を文字や図形状の形態に発光制御する遊技機が提案されている（特許文献 1 参照）。

#### 【0 0 0 4】

##### 【特許文献 1】

特開 2 0 0 1 - 3 5 3 2 5 5 号公報

#### 【0 0 0 5】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、この報知（ガセ報知を含む）は、複数（特許文献 1 に記載された遊技機では 2 個又は 3 個）のリールドラムが停止した段階に、それら複数のリールドラムに描かれた図柄や上記光源を組合せて、遊技者に遊技情報を提供することで実現されており、このため、遊技者にとって複雑で分りにくい報知であるといえる。

#### 【0 0 0 6】

本発明の目的は、遊技者の視線が集中しやすい表示領域を含んだ領域から遊技情報が移動することで、遊技情報が遊技者の注意を引きやすく、また移動するだけの分りやすい表示態様変化をおこなうことで、遊技者にとって分りやすい報知をおこなうことができる遊技機を提供する。

#### 【0 0 0 7】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、遊技に関する結果を表示する遊技結果表示手段（例えば、後述のリール 3 L，3 C，3 R など）と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段（例えば、後述の主制御回路 4 1 など）とを備えた遊技機において、遊技結果表示手段は、第 1 表示手段（例えば、後述のリール 3 L，3 C，3 R など）と、正面側から見て第 1 表示手段の表示領域よりも手前側に設けられた第 2 表示手段（例えば、後述の液晶表示装置 3 1 など）とを含んで構成され、第 2 表示手段は、第 1 表示手段の表示を透過して表示可能な図柄表示領域を有し、図柄表示領域を含ん

だ領域から、含まない領域に遊技情報（例えば、後述の「ドーン」21aなど）を移動表示させる表示制御手段（例えば、後述の主制御回路41、サブCPU73など）を備えたことを特徴とする。

#### 【0008】

本発明の具体的態様では、第1表示手段は、1又は複数の可変表示可能な図柄表示部を有し、図柄表示部の可変表示の停止表示（例えば、後述のリール3L、3C、3Rの停止図柄など）と略同時期に、表示制御手段が図柄表示領域を含んだ領域から、含まない領域に遊技情報を移動表示させることを特徴とする。

#### 【0009】

本発明の具体的態様では、図柄表示部の光透過率を変化させることを特徴とする。

#### 【0010】

本発明の具体的態様では、図柄表示領域の周囲に窓枠表示領域を設け、図柄表示領域を含んだ領域に遊技情報を表示した場合に、窓枠表示領域の表示状態が変化することを特徴とする。

#### 【0011】

本発明の具体的態様では、遊技開始を指令する遊技開始指令手段（例えば、後述のスタートレバー10など）と、遊技開始指令手段からの遊技開始指令信号に基づいて内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、後述のCPU43など）とを更に備え、内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役とした場合、表示制御手段は、遊技情報として、特定の役（例えば、後述のBB或いはRB等のボーナス）に関わる表示をおこなうことを特徴とする。

#### 【0012】

##### 【作用及び効果】

本発明の遊技機では、遊技結果表示手段は、遊技に必要な図柄を可変表示する第1表示手段と、正面側から見て第1表示手段の表示領域よりも手前側に設けられた第2表示手段とを含んで構成され、第2表示手段は第1表示手段の図柄表示部を透視可能に構成され、第2表示手段の表示領域内で、遊技に関する遊技情報を、第1表示手段の図柄表示部に対応した領域から別の領域へ移動表示させる表



示制御手段を備えたので、遊技者の視線が集中しやすい表示領域を含んだ領域から遊技情報が移動することで、遊技情報が遊技者の注意を引きやすく、また移動するだけの分りやすい表示態様変化をおこなうことで、遊技者にとって分りやすい報知をおこなうことができる。

#### 【0013】

##### 【発明の実施の形態】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

#### 【0014】

現在主流のパチスロ機は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、ある役の入賞が成立した場合には、1回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

#### 【0015】

また、現在主流のパチスロ機においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、メダル、コイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、且つその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと内部当選役の入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流

である。

#### 【0 0 1 6】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c が形成されている。パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c については、後で図 2 を参照して説明する。キャビネット 2 の内部（液晶表示部 2 b の背面）には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた 3 個のリール（遊技結果表示手段を構成する第 1 表示手段）3 L、3 C、3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リール（回胴式表示装置）の図柄は、図柄表示領域 2 1 L、2 1 C、2 1 R（後述の図 2）を通して視認できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 8 0 回転／分）可能に構成されている。

#### 【0 0 1 7】

パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c の下方には略水平面の台座部 4 が形成されている。台座部 4 の左側には、押しボタン操作によりクレジットされているメダルを賭けるための B E T スイッチ 5 が設けられている。台座部 4 の右側には、メダル投入口 6 が設けられている。台座部 4 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換える C／P スイッチ 7 が設けられている。この C／P スイッチ 7 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 8 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 9 に溜められる。

#### 【0 0 1 8】

C／P スイッチ 7 の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、図柄表示領域 2 1 L、2 1 C、2 1 R（後述の図 2）内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー（遊技者による操作が可能な遊技開始指令手段）1 0 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。台座部 4 の前面部中央で、スタートレバー 1 0 の右側には、3 個のリール 3 L、3 C、3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン（遊技者による操作が可能な遊技結果導出手段）1 1 L、1 1 C、1 1 R が設けられている。キャビネッ

ト 2 の上方の左右には、スピーカ 12 L, 12 R が設けられ、その 2 台のスピーカ 12 L, 12 R の間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル 13 が設けられている。

#### 【0019】

次に、図 2 を参照して、パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c について説明する。

#### 【0020】

パネル表示部 2 a は、ボーナス遊技情報表示部 16、BET ランプ 17 a ~ 17 c、払出表示部 18、及びクレジット表示部 19 により構成される。ボーナス遊技情報表示部 16 は、7 セグメント LED から成り、ボーナスゲーム中の遊技情報を表示する。1-BET ランプ 17 a、2-BET ランプ 17 b 及び最大 BET ランプ 17 c は、ゲームを行うために賭けられたメダルの数に応じて点灯する。1-BET ランプ 17 a は、BET 数が“1”の場合に点灯する。2-BET ランプ 17 b は、BET 数が“2”の場合に点灯する。最大 BET ランプ 17 c は、BET 数が“3”の場合に点灯する。払出表示部 18 及びクレジット表示部 19 は、夫々 7 セグメント LED から成り、入賞成立時のメダルの払出枚数及び貯留（クレジット）されているメダルの枚数を表示する。

#### 【0021】

液晶表示部 2 b は、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R、窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R、及び演出表示領域 23 により構成される。この液晶表示部 2 b の表示内容は、リール 3 L, 3 C, 3 R の変動表示態様、停止態様、及び後述の液晶表示装置 31 の動作により変化している。

#### 【0022】

図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R は、各リール 3 L, 3 C, 3 R に対応して設けられ、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄を表示したり、種々の演出表示を行う。ここで、各図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R には、対応するリール 3 L, 3 C, 3 R が回転状態の場合、又は対応する停止ボタン 11 L, 11 C, 11 R が停止操作可能な状態の場合、リール 3 L, 3 C, 3 R 上に配置された図柄を遊技者が視認し易いように透過表示され、静止画像又は動画像、例

例えば、図柄、文字、図形、記号、キャラクタ等による演出表示は行われない。

#### 【0023】

窓枠表示領域 22L, 22C, 22R は、各図柄表示領域 21L, 21C, 21R を囲むように設けられ、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄の表示窓の枠を表したものである。

#### 【0024】

演出表示領域 23 は、液晶表示部 2b の領域のうち、図柄表示領域 21L, 21C, 21R 及び窓枠表示領域 22L, 22C, 22R 以外の領域である。この演出表示領域 23 は、ボーナスの入賞成立を実現可能であることを確定的に報知する画像（いわゆる「WINランプ」を表したもの）の表示、遊技の興趣を増大するための演出、遊技者が遊技を有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

#### 【0025】

固定表示部 2c は、予め定めた画像を表示する領域である。具体的には、固定表示部 2c は、後述の表示板 33 に描かれた「長屋の一部」を表示する。この固定表示部 2c に表示された画像と、演出表示領域 23 に表示された画像により一つの静止画像又は動画像を表示できるようになっている。実施例では、一つの長屋を表示できるようになっている。

#### 【0026】

次に、図 3 及び図 4 を参照して、リール 3L, 3C, 3R の内部に設けられた LED ランプ 29 について説明する。この LED ランプ 29 は、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄の照明手段、及び後述の液晶パネル 34 の領域のうち主として図柄表示領域 21L, 21C, 21R に対応する領域の照明手段の一つとして機能（これらを共通的に照明する共通照明手段として機能）する。また、LED ランプ 29 は、第 1 表示手段を裏側から照明する後方照明手段として機能する。

#### 【0027】

図 3 に示すように、リール 3L, 3C, 3R の内部には、リール 3L, 3C, 3R の回転が停止した場合に各図柄表示領域 21L, 21C, 21R に現われる

縦3列の図柄（合計9個の図柄）の裏側にLED収納用回路基板24が設置されている。LED収納用回路基板24は、夫々3つのLED収納部を有し、ここに複数のLEDランプ29が設けられている。以下、合計9個のLED収納部のうち、上の列のLED収納部を左から順に、Z1, Z2, Z3、中央の列のLED収納部を左から順に、Z4, Z5, Z6、下の列のLED収納部を左から順に、Z7, Z8, Z9で表す。LEDランプ29は、リール3L, 3C, 3Rの外周面に沿って装着されたリールシートの後面側を白色の光で照明する。このリールシートは、透光性を有して構成され、LEDランプ29により出射された光は前面側へ透過するようになっている。

#### 【0028】

図4に示すように、リール3Lは、同形の2本の環状フレーム25及び26を所定の間隔（リール幅）だけ離して複数本の連結部材27で連結することで形成された円筒形のフレーム構造と、そのフレーム構造の中心部に設けられたステッピングモータ53L（図8）の駆動力を環状フレーム25, 26へ伝達する伝達部材28とにより構成される。なお、リール3Lの外周面に沿って装着されるリールシートについては、省略している。

#### 【0029】

リール3Lの内側に配置されたLED収納用回路基板24は、夫々複数のLEDランプ29を収納する3つのLED収納部Z1, Z4, Z7を備えている。LED収納用回路基板24は、遊技者が図柄表示領域21Lを通して視認できる図柄（合計3個の図柄）の各々の裏側にLED収納部Z1, Z4, Z7が位置するように設置されている。なお、リール3C, 3Rについては図示しないが、リール3Lと同様の構造を有し、各々の内部にLED収納用回路基板24が設けられている。

#### 【0030】

次に、図5及び図6を参照して、透過型の液晶表示装置（遊技結果表示手段を構成する第2表示手段）31について説明する。図5は、液晶表示装置31の概略構成を示す斜視図（キャビネット2の裏面側からみたもの）である。図6は、液晶表示装置31の一部の構成の展開図である。

**【0031】**

液晶表示装置 31 は、保護ガラス 32、表示板 33、液晶パネル 34、導光板 35、反射フィルム 36、いわゆる白色光源（全ての波長の光を人の目に特定の色彩が目立たない割合で含む）である蛍光ランプ 37a、37b、38a、38b、ランプホルダ 39a～39h、液晶パネル駆動用の IC を搭載したテーブルキャリアパッケージ（TCP）からなり液晶パネル 34 の端子部に接続したフレキシブル基板（図示せず）等により構成される。この液晶表示装置 31 は、リール 3L、3C、3R の表示領域より手前側（表示面よりも手前側）に、リール 3L、3C、3R を跨いで設けられている。また、このリール 3L、3C、3R と液晶表示装置 31 とは、別体で（所定の間隔をあけて）設けられている。

**【0032】**

保護ガラス 32 及び表示板 33 は、透光性部材で構成されている。保護ガラス 32 は、液晶パネル 34 を保護すること等を目的として設けられている。表示板 33 のパネル表示部 2a 及び固定表示部 2c に対応する領域には、画像が描かれている。ここで、パネル表示部 2a に対応する表示板 33 の領域の裏側に配置される各種表示部及び B E T ランプ 17a～17c を動作させる電気回路を図示省略している。

**【0033】**

液晶パネル 34 は、薄膜トランジスタ層が形成されたガラス板などの透明な基板とこれに対向する透明な基板との間隙部に液晶が封入されて形成されている。この液晶パネル 34 の表示モードは、ノーマリーホワイトに設定されている。ノーマリーホワイトとは、液晶を駆動していない状態で白表示（表示面側に光が行く、すなわち透過した光が外部から視認される）となる構成である。ノーマリーホワイトに構成された液晶パネル 34 を採用することにより、液晶を駆動できない事態が生じた場合であっても、図柄表示領域 21L、21C、21R を通してリール 3L、3C、3R 上に配置された図柄（図柄表示部の可変表示及び停止表示）を視認することができ、遊技を継続することができる。つまり、そのような事態が発生した場合にも、リール 3L、3C、3R の変動表示態様及び停止表示態様を中心とした遊技を行うことができる。

**【 0 0 3 4 】**

導光板 3 5 は、蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b からの光を液晶パネル 3 4 へ導き出す（液晶パネルを照明する）ために液晶パネル 3 4 の裏側に設けられ、例えば 2 c m 程度の厚さを有するアクリル系樹脂などの透光性部材（導光機能を有する）で構成されている。

**【 0 0 3 5 】**

反射フィルム 3 6 は、例えば白色のポリエステルフィルムやアルミ薄膜に銀蒸着膜を形成したものが用いられ、導光板 3 5 に導入された光を導光板 3 5 の正面側に向けて反射させる。この反射フィルム 3 6 は、反射領域 3 6 A 及び非反射領域（透過領域） 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R により構成されている。非反射領域 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R は、透明な材料で形成され入射した光を反射することなく透過させる光透過部として形成され、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止した場合に表示される図柄（合計 3 個の図柄）の各々の前方に位置に設けられている（リールシートに対応する領域を光透過部としている）。具体的には、非反射領域 3 6 B L, 3 6 B C, 3 6 B R の大きさ及び位置は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R のものと一致するようになっている。反射領域 3 6 A は、入射した光を反射し、液晶パネル 3 4 の領域のうち、主として窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 に対応する領域の照明手段の一つとして機能する。この構成によれば、遊技者は、反射手段の光透過部を通して図柄表示部の可変表示及び停止表示を視認し得るので、図柄表示部及び液晶表示装置の表示態様により遊技を楽しむことができる。

**【 0 0 3 6 】**

蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b は、導光板 3 5 の上端部及び下端部に沿って配置され、両端はランプホルダ 3 9 により支持されている。この蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b は、液晶パネル 3 4 の領域のうち主として窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R 及び演出表示領域 2 3 に対応する領域の照明手段として機能する。つまり、蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 b は、導光板 3 5 に導入する光を発生する（導光板 3 5 に光を個別的に導入する）。

**【 0 0 3 7 】**

蛍光ランプ 38a, 38b は、反射フィルム 36 の裏側の上方位置及び下方位置にリール 3L, 3C, 3R に向かって配置されている。この蛍光ランプ 38a, 38b から出てリール 3L, 3C, 3R の表面で反射して非反射領域 36BL, 36BC, 36BR へ入射した光は、液晶パネル 34 を照明する。従って、蛍光ランプ 38a, 38b は、リール 3L, 3C, 3R 上に配置された図柄の照明手段、及び後述の液晶パネル 34 の領域のうち主として図柄表示領域 21L, 21C, 21R に対応する領域の照明手段の一つとして機能（これらを共通的に照明する共通照明手段として機能）する。また、蛍光ランプ 38a, 38b は、第 1 表示手段を表側から照明する前方照明手段として機能する。

#### 【0038】

以上のように、第 1 表示手段及び第 2 表示手段は、共通照明手段により共通的に照明される。すなわち、第 1 表示手段だけでなく第 2 表示手段も、共通照明手段から出射される光で照明されるので、各表示手段専用の照明手段を設けるよりも安価になる。また、共通の照明手段を制御することで照明制御を簡易にできると共に 2 つの表示手段で同様な照明を同時に実現することも可能である。

#### 【0039】

次に、図 7 を参照して、LED ランプ 29 及び蛍光ランプ 37a, 37b, 38a, 38b の機能について説明する。図 7 では、ランプの出射光の移動方向を矢印で示している。

#### 【0040】

図 7 (1) は、図柄表示領域 21L, 21C, 21R にある液晶を駆動しない場合（液晶パネル 34 の、その領域に対応する個所の透明な基板間に電圧を印加しない場合）の各ランプの機能を示す。

#### 【0041】

蛍光ランプ 38a, 38b から出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LED 収納用回路基板 24 に設けられた前述の LED ランプ 29 から出射された光の一部は、リールシートを透過する。これらの光は、非反射領域 36BL, 36BC, 36BR、液晶表示装置 31 を構成する前述の導光板 35 及び液晶パネル 34 を透過するので、遊技者は、リール上に配置された図柄



を視認することができる。従って、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rにある液晶を駆動しない場合には、LEDランプ 2 9 及び蛍光ランプ 3 8 a, 3 8 bは、リール 3 L, 3 C, 3 R上に配置された図柄の照明手段として機能する。

#### 【0 0 4 2】

これに対し、蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 bから出射され、導光板 3 5に向けて導入された光は、液晶パネル 3 4を透過して遊技者の目に入る。つまり、蛍光ランプ 3 7 a, 3 7 bは、前述の窓枠表示領域 2 2 L, 2 2 C, 2 2 R及び演出表示領域 2 3に対応する液晶パネル 3 4の領域の照明手段として機能する。

#### 【0 0 4 3】

図 7 (2)は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rにある液晶を駆動する場合（液晶パネル 3 4の、その領域に対応する個所の透明な基板間に電圧を印加する場合）の各ランプの機能を示す。

#### 【0 0 4 4】

蛍光ランプ 3 8 a, 3 8 bから出射された光の一部は、リールシートにより反射される。また、LEDランプ 2 9から出射された光の一部は、リールシートを透過する。液晶パネル 3 4の領域のうち、液晶が駆動された領域では、これらの光の一部が反射或いは吸収されたり透過したりするので、遊技者は、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rに表示された演出表示等を視認することができる。従って、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rにある液晶を駆動する場合には、LEDランプ 2 9 及び蛍光ランプ 3 8 a, 3 8 bは、液晶パネル 3 4の領域のうち、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rに対応する領域の照明手段の一つとして機能する。

#### 【0 0 4 5】

ここで、液晶パネル 3 4の領域のうち、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rに対応する領域の一部の液晶を駆動する場合には、LEDランプ 2 9 及び蛍光ランプ 3 8 a, 3 8 bは、リール 3 L, 3 C, 3 R上に配置された図柄の照明手段及び液晶パネル 3 4の領域のうち図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rの駆動していない液晶に対応する領域の照明手段として機能する。

#### 【0 0 4 6】

図 8 は、遊技機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 4 1 と、主制御回路 4 1 に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路 4 1 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 3 1 及びスピーカ 1 2 L, 1 2 R を制御する副制御回路 7 1 とを含む回路構成を示す。主制御回路 4 1 及び副制御回路 7 1 は、遊技結果表示制御手段を構成する。主制御回路 4 1 は、内部当選役決定手段、第 1 表示制御手段及び利益状態発生手段としての機能を備える。内部当選役決定手段は、遊技開始指令手段の出力に基づいて複数の役から内部当選役を決定する。第 1 表示制御手段は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 1 表示手段を制御する。利益状態発生手段は、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる。また、副制御回路 7 1 は、内部当選役決定手段の決定結果及び遊技結果導出手段の出力に基づいて第 2 表示手段を制御する。

#### 【0047】

主制御回路 4 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 4 2 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 4 2 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 4 3 と、記憶手段である ROM 4 4 及び RAM 4 5 を含む。

#### 【0048】

CPU 4 3 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 4 6 及び分周器 4 7 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 4 8 及びサンプリング回路 4 9 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ 4 2 内で、すなわち CPU 4 3 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 4 8 及びサンプリング回路 4 9 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

#### 【0049】

マイクロコンピュータ 4 2 の ROM 4 4 には、スタートレバー 1 0 を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止制御

テーブル、副制御回路 71 へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。なお、副制御回路 71 が主制御回路 41 へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路 41 から副制御回路 71 への一方向で通信が行われる。

#### 【0050】

図 8 の回路において、マイクロコンピュータ 42 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1-BET ランプ 17 a、2-BET ランプ 17 b、最大 BET ランプ 17 c）と、各種表示部（ボーナス遊技情報表示部 16、払出表示部 18、クレジット表示部 19）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 51 の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）52 と、リール 3 L, 3 C, 3 R を回転駆動するステッピングモータ 53 L, 53 C, 53 R とがある。

#### 【0051】

更に、ステッピングモータ 53 L, 53 C, 53 R を駆動制御するモータ駆動回路 54、ホッパー 52 を駆動制御するホッパー駆動回路 51、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 55、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 56 が I/O ポート 57 を介して CPU 43 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ CPU 43 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

#### 【0052】

また、マイクロコンピュータ 42 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、BET スイッチ 5、投入メダルセンサ 6 S、C/P スイッチ 7、スタートスイッチ 10 S、リール停止信号回路 58、リール位置検出回路 59、払出完了信号回路 60 がある。これらも、I/O ポート 57 を介して CPU 43 に接続されている。

#### 【0053】

投入メダルセンサ 6 S は、メダル投入口 6 に投入されたメダルを検出する。スタートスイッチ 10 S は、スタートレバー 10 の操作を検出する。リール停止信

号回路 5 8 は、各停止ボタン 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 9 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L, 3 C, 3 R の位置を検出するための信号を CPU 4 3 へ供給する。払出完了信号回路 6 0 は、メダル検出部 5 2 S の計数値（ホッパー 5 2 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

#### 【 0 0 5 4 】

図 8 の回路において、乱数発生器 4 8 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 4 9 は、スタートレバー 1 0 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM 4 4 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

#### 【 0 0 5 5 】

リール 3 L, 3 C, 3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 5 3 L, 5 3 C, 5 3 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は RAM 4 5 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L, 3 C, 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 9 を介して CPU 4 3 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 4 5 で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、RAM 4 5 内には、各リール 3 L, 3 C, 3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

#### 【 0 0 5 6 】

上記のようなリール 3 L, 3 C, 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM 4 4 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L, 3 C, 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

## 【0057】

更に、ROM 44 内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L, 中央のリール 3 C, 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

## 【0058】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、CPU 43 は、遊技者が停止ボタン 11 L, 11 C, 11 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 58 から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール 3 L, 3 C, 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 54 に送る。

## 【0059】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU 43 は、払出し指令信号をホッパー駆動回路 51 に供給してホッパー 52 から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部 52 S は、ホッパー 52 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 43 に入力される。これにより、CPU 43 は、ホッパー駆動回路 51 を介してホッパー 52 の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

## 【0060】

図 9 は、副制御回路 71 の構成を示す。副制御回路 71 は、主制御回路 41 からの制御指令（コマンド）に基づいて LED ランプ 29 の点灯制御、液晶表示装置 31 の表示制御及びスピーカ 12 L, 12 R からの音の出力制御を行う。この副制御回路 71 は、主制御回路 41 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）72 を主たる構成要素とし、遊技機 1 の筐体に設けられた複数の装飾ランプ、LED ランプ 29、及び蛍光ランプ 37 a, 37 b 等の表示制御手段としての LED 駆動回路 77、液晶表示装置 31 の表示制御手段としての画像制御回路 81、ス

ピーカ 12L, 12Rにより出音される音を制御する音源 IC 78、及び増幅器としてのパワーアンプ 79で構成されている。

#### 【0061】

サブマイクロコンピュータ 72は、主制御回路 41から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブCPU 73と、記憶手段としてのプログラムROM 74と、ワークRAM 75とを含む。副制御回路 71は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブCPU 73の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。プログラムROM 74は、サブCPU 73で実行する制御プログラムを格納する。また、プログラムROM 74は、液晶表示装置 31での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを格納する。ワークRAM 75は、上記制御プログラムをサブCPU 73で実行する場合の一時記憶手段として構成される。

#### 【0062】

画像制御回路 81は、画像制御ワークRAM 83、画像ROM 86、ビデオRAM 87及び画像制御 IC 82で構成される。画像制御 IC 82は、サブCPU 73により指定されたパラメータに基づき、液晶表示装置 31での表示内容を決定する。画像制御ワークRAM 83は、画像制御 IC 82で画像を形成するための一時記憶として及び液晶表示装置 31に次に表示する画像を、サブCPU 73から画像制御 IC 82に指定するために使用される。画像制御 IC 82は、サブCPU 73で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置 31に出力する。画像ROM 86は、画像を形成するための画像データを格納する。ビデオRAM 87は、画像制御 IC 82で画像を形成する場合の一時記憶手段として構成される。

#### 【0063】

図10は、BBが成立する又はBBが成立する可能性のある場合の上記液晶表示部の図柄表示領域 21L, 21C, 21R及び演出表示領域 23での表示態様を時系列的に示した図である。

#### 【0064】

図10(1)において、遊技者は、リール 3L, 3C, 3Rのそれぞれに描か

れた変動する図柄を、液晶表示部 2 b の図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R を通して見る。この図では、停止図柄の組合せが B B 役や R B 役を発生させる停止態様ではないので、図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R や演出表示領域 2 3 には遊技情報は表示されない。

#### 【0 0 6 5】

図 1 0 ( 2 ) において、遊技者は、スタートレバー 1 0 を操作して、リール 3 L, 3 C, 3 R を変動させる。

#### 【0 0 6 6】

図 1 0 ( 3 ) において、C P U 3 1 が、サンプリング回路 3 7 でサンプリングされた乱数を用いて内部抽選をおこなって、B B の内部当選が成立し、且つ遊技者が第 1 停止操作（リール 3 L, 3 C, 3 R が変動後、停止ボタン 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R のうちから遊技者が任意に選択した 1 つの停止ボタンを遊技者が最初に押す操作）として停止ボタン 1 1 L を押した場合の図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 及び演出表示領域 2 3 の表示態様が表示されている。ここでは、リール 3 L の停止図柄は、「キャラクターキャラクターキャラクタ（ドンドンドン）」となっている。

#### 【0 0 6 7】

図 1 0 ( 4 ) において、図 1 0 ( 3 ) で説明した B B の内部当選を受けて、リール 3 L に対応する表示領域である図柄表示領域 2 1 L には、「ドーン」 2 1 a という遊技情報が表示され、遊技者に報知される。

#### 【0 0 6 8】

この報知によって第 1 表示手段のリール 3 L の停止図柄態様の表示（ドンドンドン）に迫力を持たせることができ、興趣向上につながる。

#### 【0 0 6 9】

また、「ドーン」 2 1 a の報知を強調するため、遊技者から見てリール 3 L の停止図柄（ドンドンドン）は「ドーン」 2 1 a によって遮蔽された状態になっている。これは、図柄表示領域の光透過率を変化させることで実現できる。

#### 【0 0 7 0】

図 1 0 ( 5 ) において、報知されている遊技情報の「ドーン」 2 1 a が表示さ

れてから所定のタイミングで移動し、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R と演出表示領域 23 とに跨って表示されている。この所定のタイミングとは、遊技者がこの遊技情報を認識したと予測される時間後である。

#### 【0071】

図 10 (6) において、報知されている遊技情報の「ドーン」 21 a が更に図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R から演出表示領域 23 へ移動し、演出表示領域 23 にのみ「ドーン」 21 a が表示されている。そして、演出表示領域 23 の所定位置、この図では、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R の下方に「ドーン」 21 a が移動を止め固定される。

#### 【0072】

このようにすることで、一度図柄表示領域 21 L に表示された遊技情報である「ドーン」 21 a が、所定のタイミングで図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R から演出遊技領域 23 で移動する。従って、遊技者は遊技情報を認識した後、認識した遊技情報が図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R から消滅（移動）するので、遊技者は目線を上下左右に動かすことなく、図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R に表示された図柄のみを注視することができる。

#### 【0073】

また、この実施例の変形例として、遊技情報を表示又は所定の態様で移動表示する場合に図柄表示領域の透過性（第 1 表示領域の見やすさ）を略同時に変化させるようにしてもよい。具体例としては、遊技情報を図柄表示領域に表示又は所定の態様で移動表示する場合は、図柄表示領域を低い透過性に（第 1 表示領域が見えにくく）なるように制御し、遊技情報が見えやすいように制御し、第 2 表示領域に表示又は所定の態様で移動表示する場合は、図柄表示領域を高い透過性になるように制御し、第 1 表示手段が見えやすいように表示制御してもよい。

#### 【0074】

遊技情報を図柄表示領域を含んだ領域に移動表示する場合に、その図柄表示領域を囲むように第 2 表示領域に表示している窓枠表示領域が可変表示してもよい。窓枠表示領域の可変表示は、拡大、縮小、色変化、色彩変化、移動、消滅、点滅などでもよいし、窓枠表示領域に沿って所定の図形、キャラクタ、文字、記号



などが移動表示してもよいし、窓枠表示領域が複数の所定の図形、キャラクタ、文字、記号などから構成されるように変化してもよい。そうすることで、多彩な演出表示が可能になり、また、遊技情報が表示されていることを強調できたり、遊技情報の邪魔にならない態様に可變的に変化も可能になる。

#### 【0075】

遊技情報の移動表示又はその移動表示速度に合わせて効果音または背景音のテンポ、音量が変化してもよい。そうすることで臨場感を増すことができ、遊技情報の表示が強調され、演出効果が高まる。

#### 【0076】

遊技情報の移動表示又はその移動表示速度に合わせてランプ式表示装置の点灯態様が連動的に変化してもよい。例えば、点滅速度、点滅周期などを変化するようにしてもよい。そうすることで臨場感を増すことができ、遊技情報の表示が強調され、演出効果が高まる。

#### 【0077】

遊技情報の移動表示又はその移動表示速度に合わせて第2表示装置の背景画像またはキャラクタ画像の表示態様が連動的に変化してもよい。例えば、移動速度、スクロール速度、色彩変化、色変化などを変化するようにしてもよい。そうすることで臨場感を増すことができ、遊技情報の表示が強調され、演出効果が高まる。

#### 【0078】

こうすることで、遊技情報も可能な限り明確に遊技者に視認され、遊技情報が第1表示手段と重ならない個所に移動した場合は、逆に第1表示手段の表示を明確に表示するように構成でき、遊技者はその場面に必要な情報を明確に確認できるようになる。

#### 【0079】

また、上述した実施例の変形例として、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを含んだ領域に遊技情報を表示した場合に、図柄表示領域21L, 21C, 21Rの周囲に設けられている窓枠表示領域22L, 22C, 22Rの表示状態が変化する構成でもよい。例えば、点滅したり、発色光を変化させたりするとよい。

**【0080】**

このようにすると、窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R の表示態様の变化、図柄表示領域の光透過率の変化などが発生することは好適であり、窓枠表示領域の表示態様が変化すれば、遊技者の目線をその窓枠表示領域 22 L, 22 C, 22 R へ向けさせることができ、かつ図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R の光透過率を変化させることができるのでインパクトのある演出表示になり、かつ遊技者が遊技情報を見落とす危険が減少する。

**【0081】**

この実施例によれば、更に以下のような効果が得られる。

**【0082】**

第 1 表示領域などを視認するための図柄表示領域の近傍に遊技情報を把握するための遊技者に確認してもらうべき遊技情報を表示することから、遊技者が遊技情報を見落とし難く好適である。また、遊技者側に位置する第 2 表示手段を採用しているので更に分かりやすい。また、第 2 表示手段は、可変表示手段であるので、固定表示手段にはない多彩な表示態様変化による演出表示が可能になる。

**【0083】**

また、遊技機では、停止表示した図柄が最終停止図柄でなくても、その停止によって、最終的に特定の遊技結果につながるものか、またはつながりやすいかを考えながら、遊技を見守るものだが、その表示手段に注意が集まる図柄停止に関連したタイミングで、遊技情報が表示されるので好適である。

**【0084】**

また、遊技情報が表示される場合に、図柄表示領域の光透過率（第 1 表示手段の見えやすさ）を変化するように構成しているので、例えば光透過率を低く（第 1 表示手段を見えにくく）変化させると、第 1 表示手段の表示が邪魔に成らず、遊技状態を正確に確認しやすくなる。また、例えば光透過率を高く（第 1 表示手段を見えやすく）変化させると、遊技者の目線が、その方向へ向けられるので、そういう意味で、遊技情報を見落とす危険を減らすことができる。

**【0085】**

内部当選役を特定の役に決定した場合に、遊技者に遊技情報として特定の役に

関連した遊技情報を表示するので、遊技者は、利益状態がもうすぐ発生するかもしれないという期待感を向上させることが可能になる。

#### 【0086】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

#### 【0087】

実施例では、遊技情報は図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R から演出表示領域 23 に移動するとしたが、これに限られず、演出表示領域 23 (別の領域) から図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R に移動してきてもよい。このようにすれば、遊技者は、遊技情報の認識が段階的になる。例えば、遊技情報が、ガセの報知であれば、演出表示領域 23 にだけ、表示しておき、ガセの報知でなければ、遊技情報が演出表示領域 23 から図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R へ移動表示されるようにしてもよい。遊技者は、その遊技情報が移動して図柄表示領域 21 L, 21 C, 21 R に表示されないか否かを注視するので、遊技の興味が向上する。

#### 【0088】

上述した遊技情報は、「ドーン」という文字に限られない。例えば、遊技者に認知させられるのであれば英字や平仮名或いは漢字などの文字を用いることもできるし、数字でもよい。更に、遊技情報は文字や数字に限られず、特徴的な形状を有する記号(絵柄)でもよい。この記号(絵柄)としては、例えばゲーム中に登場する遊技機のテーマのキャラクタ(ドンちゃん)やアイテム(図柄に対応する扇子やチェリーなど)などであってもよい。

#### 【0089】

また、上記遊技情報は、BB の内部当選が成立し、且つ遊技者が停止ボタン 11 L を押したときに表示され、遊技者に BB の内部当選が成立したことを報知しているが、これに限られない。例えば、遊技情報として、遊技機の機種に関連する情報、いわゆる機種タイトルを遊技者に報知するようにしてもよいし、遊技機の異常、例えばメダルエンプティや投入メダルセンサのメダル検知不良などを示すコメントを遊技者や店員に報知するようにしてもよい。また、遊技機を設置している店がイベントなどを告知する際に告知コメントを遊技情報として用いても

よい。

#### 【0090】

遊技情報の表示タイミングや表示された遊技情報の移動タイミングは、適宜選択されるとよい。例えば、電源投入、RAMクリア後、（バックアップ復帰、客待ちデモ、エラー、警告）などの表示開始や表示終了を契機として略同時期又はそれらが生じている間の任意期間に遊技情報を表示したり、表示された遊技情報を移動したりできる。また、遊技結果表示手段、第1表示手段、（図柄表示手段、特定の図柄表示手段）などの可変表示開始や終了と略同時期又は可変表示中の任意期間に遊技情報を表示したり、表示された遊技情報を移動したりできる。

#### 【0091】

また、実施例において、上記遊技情報の表示タイミングをBBの内部当選が成立し、且つ遊技者が停止ボタン11Lを押したときとしたがこれに限られない。例えば、内部当選した段階で、内部当選役を図柄表示領域21L，21C，21Rのいずれか又はそれらの組み合わせられた図柄表示領域に表示してもよい。このときも移動のタイミングは遊技者が遊技情報を認識したと予測される時間経過後である。但し、遊技者に有利な状況としての補助期間、いわゆるAT中も含む。また、AT中に停止ボタンの停止順序が決定した段階で、図柄表示領域21L，21C，21Rに停止順序を報知してもよい。具体的には「123」や「312」などである。また、AT中に、内部当選役を報知するようにしてもよい。具体的には、「扇子（絵柄表示含む）」や「チェリー（絵柄表示含む）」などである。このときも移動のタイミングは遊技者が遊技情報を認識したと予測される時間経過後である。

#### 【0092】

また、AT中に停止ボタンの停止順序11L，11C，11Rが決定した段階で、図柄表示領域21L，21C，21Rに遊技情報としての停止順序を表示してもよい。この結果、リール3L，3C，3Rが変動した時に、実質的に同じ時に上記遊技情報が図柄表示領域21L，21C，21Rに表示される。

#### 【0093】

また、AT中（停止順序報知状態と乱数サンプリングに伴う停止順序非報知状

態とを含む)に遊技者が操作した停止ボタン11L, 11C, 11Rのそれぞれに対して、停止順序が正解した場合には、「正解!」という文字とキャラクタのドンちゃんが笑っている絵柄を、停止ボタン11L, 11C, 11Rの個々に対応する図柄表示領域21L, 21C, 21Rのそれぞれに表示する。そして、AT中に遊技者が操作した停止ボタン11L, 11C, 11Rのそれぞれに対して、停止順序が不正解した場合には、「残念!不正解!!」という文字とキャラクタのドンちゃんが泣いている絵柄を図柄表示領域21L, 21C, 21Rのそれぞれに表示してもよい。

#### 【0094】

更に、機種タイトルや機種のバージョンを報知する場合には、ゲームが行われていない状況で報知し、ゲームが行われている場合には、報知を行わないほうがよい。このようにすれば、遊技者は、遊技機を選ぶ際に図柄表示領域21L, 21C, 21Rを見るだけで遊技機の機種のタイトルや機種のバージョンが解る。また、遊技機の異常状態を示す遊技情報を報知する場合には、その異常が発生した場合にどんな場合でも素早く図柄表示領域21L, 21C, 21Rに表示するようにすればよい。このようにすれば、遊技者は遊技機が異常状態にあることを素早く認識できると共に、店員は遊技機内で今起こっている問題を素早く認識でき、遊技機の復帰を迅速に行うことができるようになる。更に、遊技にあまり関係しない異常、例えばメダルエンプティではなく貯留メダル数が少ない場合に「メダルあと少し」という遊技情報を報知し、上記所定タイミングで移動させるとよい。このようにすれば、遊技者は、遊技機内に貯留されているメダルが少なくなっていることを認識しながら、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを注視しながらゲームを続行し、店員は図柄表示領域21L, 21C, 21Rに表示されただけでなく演出表示領域23に表示された「メダルあと少し」という遊技情報を見て、メダルエンプティに対応する異常を予期することができ、その後生じる可能性のあるメダルエンプティに対して迅速に対応することができる。また、店員がこの「メダルあと少し」の報知に気付かない場合でも、遊技者が気付いているので、店員に「メダルあと少し」という告知をして、店員にその後生じる可能性のあるメダルエンプティに対して迅速に対応してもらうことができるようになる。

る。

#### 【 0 0 9 5 】

また、店のイベントなどを報知する際には、所定の時刻に報知するとよい。例えば、店がイベントの一環としてP.M.8:00に遊技機の設定値（遊技者が投入したメダルの枚数に対する遊技機が遊技者に払出すメダルの枚数によって決定された値（例えば95%、100%、110%など））を告知する場合に、その時刻に一斉に図柄表示領域 2 1 L， 2 1 C， 2 1 R に設定値を告知するようにするとよい。このようにすると、遊技者は、自分が遊技している遊技機の設定値を遊技を行いながら簡単に理解することができると共に、所定の時間、すなわち遊技者が設定値を認識するまでの時間が経過すると、その設定値は図柄表示領域 2 1 L， 2 1 C， 2 1 R 外に移動する。従って、店側にとってインパクトのある告知を遊技者に提供でき、遊技者は目線を図柄表示領域 2 1 L， 2 1 C， 2 1 R から離すことなく遊技情報を取得できる。

#### 【 0 0 9 6 】

また、上記遊技情報は、可変表示されるようにしてもよい。具体的には、表示された遊技情報（文字や数字或いは記号など）が、時間とともに形状や色彩が変わったりするとよい。このようにすれば、静止画像では常時遊技情報に注視することは少ないが、時間とともに変化する表示において遊技者は遊技情報を注視し、結果として遊技情報の報知を効果的に行うことができるようになる。

#### 【 0 0 9 7 】

上述した実施例での報知は、文字で示したがこれに限られない。例えば、花火などの絵柄を「ドーン」 2 1 a の代わりに用いてもよい。また、「ドーン」 2 1 a と花火絵柄との相互切換や、特定の遊技情報の移動表示速度或いは停止表示時間の調整を、外部操作（店員の操作や遊技者或いは遊技機の販売営業員の操作）によって適宜行えるようにしてもよい。第 2 表示手段の移動表示速度または停止時間を店員、遊技者などが人為的に操作可能に構成しているので、その店にあった、または、各遊技者にあった表示態様を選択することが可能になり好適である。

#### 【 0 0 9 8 】

上述した実施例では、「ドーン」21aが図柄表示領域21L, 21C, 21Rや演出表示領域23に表示されるとしたが、これに限られない。例えば、遊技者に報知するための文字や図柄（内部当選役に対応する文字や図柄など）、機種タイトル、異常報知（コインエンプティや投入メダルセンサ6Sの異常など）、告知表示（店のイベント情報など）などを特定の遊技情報として表示してもよい。

#### 【0099】

また、内部当選役（小役のチェリーや扇子など）に応じて、報知態様が変化してもよい。例えば、表示文字や図柄の色彩や形状が変化してもよいし、移動とともに遊技情報が拡大、縮小など可変表示してもよい。また、同じ遊技情報を表示する場合でも、複数の表示態様から一つの表示態様を選択し、その選択された表示態様で遊技情報を表示するようにしてもよい。例えば、徐々に拡大する態様と、徐々に縮小する態様、徐々に回転する態様などを表示可能にして、場合によって、そのうちから一つを表示するようにしてもよい。従来遊技情報は停止表示されるだけであったが、こうすることで、バラエティ性に富んだ表示が行われ、演出効果を高めることが可能になる。

#### 【0100】

また、上述した遊技情報の表示は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rだけでなく、リール3L, 3C, 3Rやその近傍の表示領域に表示されるようにしてもよい。

#### 【0101】

また、遊技情報は、リール3L, 3C, 3Rが変動若しくは変動していなくても図柄表示領域21L, 21C, 21Rに表示するようにしてもよい。

#### 【0102】

また、遊技情報として移動速度が異なるとしたがそれに限られない。特定の遊技情報、例えば小役のチェリーや小役の扇子を報知したときも、図柄表示領域21L, 21C, 21R内では、特定の遊技情報の移動表示速度が速く、演出表示領域23内では特定の遊技情報の移動表示速度が遅くなるようにしておくともよい。このようにすると、大抵の時間帯において当該特定の遊技情報は演出表示領域

23内に表示されることになり、遊技者が実質的に常時注視するリール3L, 3C, 3Rの表示を実質的に妨げないので遊技者に違和感を与えることがない。

#### 【0103】

実施例では、複数の図柄を回転表示するリール毎に、図柄表示部を設けていたがそれに限定されず、例えば、複数の図柄を回転表示する複数のリール（複数の可変表示部）の1、複数又は全てに対して1つの図柄表示領域を第2表示手段に設けてもよい。第2表示手段全体が図柄表示領域でもよい。大きさが変化してもよい。

#### 【0104】

図柄表示領域は、第1表示手段の表示を図柄として表示可能であればよく、その部分に液晶が設けていない図柄性を有する部材など（透明ガラス、透明樹脂など）だけで構成されてもよい。

#### 【0105】

第3表示手段の表示制御をおこなう第3表示制御手段を備え、第3表示手段に可変表示又は停止表示している表示態様も同様に第2表示制御手段に知らせるように構成してもよい。勿論、第2表示制御手段、第3表示制御手段を同一の基板に構成してもよい。

#### 【0106】

第1表示手段又は第3表示手段が上下左右前後方向への移動、往復、誘導振動又は回転など可動してもよい。その場合、図柄表示部がその可動に合わせて移動するように構成してもよい。これらの動作により奥の深い演出効果を期待でき、また、ゲーム性との関連にも応用できる場合がある。

#### 【0107】

図柄表示領域は、その領域を介して第1表示手段又は第3表示手段を視認できれば充分である。

#### 【0108】

遊技情報の移動表示は、第1表示領域から第2表示領域に亘った移動表示は、その移動表示の起点が第1表示領域か第2表示領域かに限定されるものではない。



**【0 1 0 9】**

内部当選役手段が所定又は特定の当選役を選択した場合に、第 1 表示手段に遊技結果の一部又は全てが表示又は停止表示される前に、前記所定又は特定の当選役に関連した遊技情報を図柄表示領域を含む第 1 表示領域から第 2 表示領域に亘った移動表示をおこなうように構成してもよい。このように構成した場合、図柄表示領域を注視している遊技者は、視線の向きを変更せずに当選役に関連した遊技情報を確認でき、また、第 2 表示領域に低速度又は長時間その遊技情報が表示されるので、その遊技情報を見落とすことがなく、内容をいつでも再確認することが可能になり、遊技者はこれまで以上に遊技に集中することが可能になる。この場合の遊技はなんでもよく、文字情報、当選役を観念させる図柄、キャラクタ等でもよい。また、1 又は複数の遊技単位前の当選し、未だ入賞していない役に関連する遊技情報を移動表示するようにしてもよい。

**【0 1 1 0】**

複数回の遊技単位にわたって、遊技情報を表示又は所定の態様で移動表示するようにしてもよい。そうすることで、遊技者は、所定の又は特定の利益状態の発生が徐々に近づいてきているような期待感を持って遊技を続けることができるようになる。

**【0 1 1 1】**

また、表示態様の変化として、前述の移動表示を採用しているが、これに限られず、窓枠表示領域の縮小、太さ変化、色の変化、形状の変化、移動表示される演出（キャラクタ）の移動速度の変化、色の変化、形状の変化又は変化しながら移動表示するようにしてもよい。

**【0 1 1 2】**

また、遊技者等（店員、営業員を含む）の所定の操作に応じて窓枠表示領域が表示又は移動表示されるようにしてもよい。また、遊技者等の特定の操作に応じて窓枠表示領域が移動表示されやすいようにしてもよい。例えば、遊技者等の特定の操作や期待値（遊技に関連する情報等）、所謂ストック数等に応じて窓枠表示領域の移動表示の速度、数、色、色彩、模様、形状（外形、内部形状）等を変化可能にしてもよい。

## 【0 1 1 3】

また、窓枠表示領域は、各リールに対応しているが、これに限られず、一又は複数のリールを囲むように表示してもよい。

## 【0 1 1 4】

また、遊技機を正面から見た場合に第 2 表示手段の裏側に設けられた表示手段を視認できない図柄非表示領域を第 2 表示手段に設け、窓枠表示領域は、図柄表示領域と図柄非表示領域とを含んだ領域の周囲に構成されていてもよいし、窓枠表示領域が、図柄表示領域の外郭よりも内側に設けられていてもよい。窓枠表示領域は、遊技者に目線をその内側に向けると、第 2 表示手段の裏側に設けられた表示手段の表示を見ることができる場合があることを示していれば充分である。

## 【0 1 1 5】

また、窓枠表示領域は第 3 表示手段を視認するために第 2 表示手段に設けられた図柄表示領域の周囲に設けてもよい。

## 【0 1 1 6】

また、窓枠表示領域の少なくとも一部又は全部を、図柄表示領域に設け、その図柄表示領域に設けられた窓枠表示領域の少なくとも一部又は全部の光透過性を可変表示可能に構成してもよい。ここで、その図柄表示領域に設けられた窓枠表示領域の少なくとも一部又は全部を特定窓枠表示領域としてもよい。

## 【0 1 1 7】

上記特定窓枠表示領域は、拡大、縮小、形状変化などの可変表示を行えるように構成してもよい。また、複数の可変表示態様を表示制御可能に構成し、当選役選択手段によって選択された当選役または、当選していて未だ入賞していない当選役または乱数抽選などに応じて、前述複数の可変表示態様から 1 又は複数の可変表示態様を選択し、その可変表示態様に基づいて特定窓枠表示領域を可変表示するように構成してもよい。その場合、遊技者は様々な特定窓枠表示領域そのもの又は、その特定窓枠表示領域を介して第 1 表示手段を視認することが可能になる。このように多彩な演出表示が可能になり、遊技性の向上にもつながる。

## 【0 1 1 8】

特定窓枠表示領域の可変表示は、その光透過性（第 1 表示手段の見えやすさ）

をも可変的にしてもよい。また、特定窓枠表示領域全体に亘って同一の光透過性を有してもよいし、複数段階の光透過性を有するように構成してもよい。具体例としては、特定窓枠表示領域の中心近傍は高い光透過性（第 1 表示手段が見えやすい）を有して構成し、中心から離れるに従って、低い光透過性（第 1 表示手段が見えにくい）を有するように構成してもよい。こうする場合も、多彩な演出表示を行うことが可能になる。また、特定窓枠表示領域の透過性を時系列的（時間の経過と共に段階的に或いは連続的に）変化するように構成してもよい。その場合、その変化の速度や方向なども変えるようにしてもよい。そうすると、更に奥深い演出効果を持たせることが可能になる。

#### 【0 1 1 9】

特定窓枠表示領域の透過性を、当選役選択手段によって選択された当選役または、当選していて未だ入賞していない当選役または乱数抽選などに応じて変化するように構成してもよい。また、略同時に移動、大きさを変化させるようにしてもよい。そうすることで、遊技者は利益状態発生の期待とともに特定窓枠表示領域の表示変化を見ることになり、演出効果、遊技性ともに向上させることが可能になる。

#### 【0 1 2 0】

図柄表示領域の大きさ、拡大、縮小、移動、個数、外郭形状の変化に連動して、その変化した図柄表示領域の周辺に表示されるように窓枠表示領域が変化するように構成してもよい。そうすることで、遊技者に、窓枠表示領域の方に視線を向けると、そこに図柄表示領域を介して第 1 表示領域を視認できるかもしれない、思わすことができることから、多彩な演出表示が可能になる。また遊技者の視線を誘導することにも利用することが可能になる。そうする場合はゲーム性向上にも寄与できる。

#### 【0 1 2 1】

窓枠表示領域は図柄表示領域の周囲に表示しない場合があってもよい。その場合の具体例は、いわゆるアシストゲームに利用する場合であり、複数のストップスイッチと、その複数のストップスイッチに対応した複数の窓枠表示領域と、遊技開始指令手段の出力に基づいて内部当選役を決定し、遊技者による操作（停止

操作) 以前に、遊技機の制御手段により予め決定されたストップボタン (例えば、前述の停止ボタン) の操作順序と、遊技者によるストップボタンの操作順序が一致した場合に、前記内部当選役を入賞させるように第 1 表示手段の制御を行うように構成し、前述の遊技機の制御手段により予め決定された複数のストップボタンの操作順序に対応した順序で、複数の窓枠表示領域の表示態様を変化させるようにしてもよい。この場合、遊技者は、表示態様が変化した窓枠表示領域に対応するストップスイッチ (例えば、ストップボタン) を操作すれば、内部当選役が必ず又は高い確率で得られるので、分かりやすく、ゲーム性向上にも寄与できる。図柄表示領域は、その領域を介して第 1 表示手段又は第 3 表示手段を視認できれば充分である。

#### 【0122】

図柄表示領域は、拡大、縮小、形状変化などの可変表示を行えるように構成してもよい。また複数の可変表示態様を表示制御可能に構成し、当選役選択手段によって選択された当選役または、当選していて未だ入賞していない当選役または乱数抽選などに応じて、前述複数の可変表示態様から 1 又は複数の可変表示態様を選択し、その可変表示態様に基づいて図柄表示領域を可変表示するように構成してもよい。その場合、遊技者は様々な図柄表示領域そのもの又は、その図柄表示領域を介して第 1 表示手段を視認することが可能になる。このように多彩な演出表示が可能になり、遊技性の向上にもつながる。

#### 【0123】

図柄表示領域の可変表示は、その光透過性 (第 1 表示手段の見えやすさ) をも可変的にしてもよい。また、図柄表示領域全体に亘って同一の光透過性を有してもよいし、複数段階の光透過性を有するように構成してもよい。具体例としては、図柄表示領域の中心近傍は高い光透過性 (第 1 表示手段が見えやすい) を有して構成し、中心から離れるに従って、低い光透過性 (第 1 表示手段が見えにくい) を有するように構成してもよい。こうする場合も、多彩な演出表示を行うことが可能になる。また、図柄表示領域の透過性を時系列的 (時間の経過と共に段階的に或いは連続的に) に変化するように構成してもよい。その場合、その変化の速度や方向なども変えるようにしてもよい。そうすると、更に奥深い演出効果を

持たせることが可能になる。

#### 【0124】

図柄表示領域の透過性を、当選役選択手段によって選択された当選役または、当選していて未だ入賞していない当選役または乱数抽選などに応じて変化するように構成してもよい。また、略同時に移動、大きさを変化させるようにしてもよい。そうすることで、遊技者は利益状態発生の期待とともに図柄表示領域の表示変化を見ることがになり、演出効果、遊技性ともに向上させることが可能になる。

#### 【0125】

実施例では、第1表示手段としてリール3L、3C、3R、第2表示手段として液晶表示装置31を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、CRT、LCD、プラズマディスプレイ、7セグメントLED、LEDドットマトリクス、ランプ、LED、蛍光灯、有機ELディスプレイ、ディスク、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、FED等を第1表示手段、第2表示手段或いは第3表示手段として採用することができる。また、第1表示手段及び第2表示手段とは別の第3表示手段を、第2表示手段の遊技機正面視手前側、第1表示手段と第2表示手段との間の位置、第1表示手段の遊技機正面視後側に設けることもできる。第1表示手段、第2表示手段或いは第3表示手段の表示結果は、静止画像、動画像等により構成される。また、第1表示手段、第2表示手段又は第3表示手段いずれか複数又は全部の組合せを一体的に構成することもできる。この場合、一体的に構成されたユニットで取替可能となる場合があり、その場合は、分解作業又は組立て作業の手間が省けメンテナンス性に寄与できる場合があり好適である。また、そのユニット内で共通化できる部品又は構造を採用できる場合は、コスト低減に寄与でき、好適である。もちろん、このユニット内に、共通照明手段に含まれる照明手段を含めても同様の効果を期待することができる。

#### 【0126】

また、利益状態には、所定の役（例えば、再遊技、BB、RB、小役、シングルボーナスなど）の入賞が成立する状態、フリーゲーム、遊技者が遊技を有利に進めるために必要な情報が報知される状態、所定の役に内部当選する確率が高い

状態、所定の役の入賞が成立する確率が高い状態、所定の役、持ち越された所定の役の入賞成立が許可される確率が高い状態、基本的に遊技者の停止ボタンの操作タイミングに基づいてリールが停止制御されるいわゆる「チャレンジタイム」、小当り、中当り、大当り、当り（いわゆる「図柄始動口」が開放又は拡大される状態）、いわゆる「確率変動状態」、いわゆる「時短」或いはこれらの組合せが含まれる。ここで、小当り、中当り、大当りは、弾球遊技機のいわゆる「大入賞口」の開放に関わるものである。

#### 【0127】

また、内部当選役決定手段が特定の役（例えば、ボーナス）を内部当選役と決定した場合に、共通照明手段に含まれる一又は複数或いは全ての照明手段を消灯することもできる。例えば、各リール 3 L, 3 C, 3 R 毎に設けられた LED ランプ 29 を対応する操作ボタン又はこれとは別の操作ボタンが操作される度に消灯することができる。これらの構成により、遊技の興趣が増大する。また、前方照明手段（蛍光ランプ 38 a, 38 b）は、図柄表示部（リール 3 L, 3 C, 3 R）毎に設けることもできる。

#### 【0128】

また、共通照明手段に含まれる一又は複数或いは全ての照明手段を可変表示可能に構成することもできる。例えば、LED ランプ 29 の点灯態様或いは放射する光の色の変化又は連続的な変化等により第 1 表示手段（リールシート）に静止画像又は動画像等の映像表示を行うこともできる。また、照明手段（第 3 表示手段の一例）として自己発光型のプラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイ等を採用し、第 1 表示手段上に映像表示を行うこともできる。これらの構成により、遊技の興趣が増大する。

#### 【0129】

第 1 表示手段又は第 2 表示手段に特別遊技結果が表示（例えば、ボーナスの入賞成立を示す図柄組合せが表示）された場合に遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段を設けることもできる。また、この特別遊技状態発生手段と第 2 表示制御手段とを単一制御基板に構成することもできる。また、第 1 表示手段に表示された画像と第 2 表示手段に表示された画像との重合

画像により遊技状態を表示（遊技に関連する情報を遊技者に報知）することもできる。また、所定の条件が成立したことを契機として、図柄表示部に停止表示された特定の図柄を避けて又は特定の図柄に重なるようにして第 2 表示手段の演出表示を行うこともできる。重合画像により遊技状態を表示した場合は、表示しない場合に比べて高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

#### 【0 1 3 0】

実施例では、遊技開始指令手段としてスタートレバー 1 0 を採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、B E T スイッチ 5、メダル投入口 6、投入メダルセンサ 6 S、スタートスイッチ 1 0 S 等を採用することもできる。

#### 【0 1 3 1】

表示には、視覚的な表示、聴覚的な表示、臭覚的な報知、ランプの点灯態様等、或いはこれらの組合せが含まれる。表示態様には、色、色彩、模様、形状（外形、内部形状）等が含まれる。また、遊技結果は、遊技開始指令手段の操作後又は遊技結果導出手段の操作後に表示することができる。

#### 【0 1 3 2】

実施例では、前述の L E D 駆動回路は、遊技機の筐体に設けられた複数の装飾ランプ、L E D ランプ、及び蛍光ランプ等の表示制御手段としているが、これに限られず、L E D ランプの点灯制御を別の表示制御手段で行うようにしてもよい。この場合、例えば、L E D ランプの点灯制御においては、遊技機に電源投入されてから電源断されるまでの間、常に点灯するように電力を供給するようにしてもよい。ここでの点灯は微小時間間隔での点滅表示を含む。このように、常に点灯させることで前述の L E D 駆動回路に異常が発生しても、各図柄表示領域に L E D ランプからの光が常に照射されるので、遊技者は常にこれらの各図柄表示領域を介して各リール上に配置された図柄を視認することができ、好適である。

#### 【0 1 3 3】

また、前述の蛍光ランプの点灯制御を別の表示制御手段で行うようにしてもよ

い。この場合、例えば、蛍光ランプの点灯制御においては、遊技機に電源投入されてから電源断されるまでの間、常に点灯するように電力を供給するようにしてもよい。これにより、上記と同様にLED駆動回路に異常が発生しても、図柄表示領域に蛍光ランプからの光が常に照射されるので、遊技者は常にこれらの各図柄表示領域を介して各リール上に配置された図柄を視認することができる。

#### 【0134】

また、実施例では、前述のサブCPUは、筐体に設けられた複数の装飾ランプ等の表示制御、音出力制御、液晶表示装置の画像表示制御を行っているが、これに限られず、上記制御をそれぞれ上記サブCPUとは別のサブCPUが行うようにしてもよい。例えば、筐体に設けられた複数の装飾ランプ等の表示制御を上記サブCPUとは別のサブCPUが行うようにした場合、例えば、表示制御に異常が発生した場合、異常が発生したサブCPU又は異常が発生したサブCPUを含む回路構成だけを正常なものと交換すればよいため、異常発生原因の除去の手間や労力を省くことができ、好適である。また、音出力制御、又は画像表示制御を上記サブCPUとは別のサブCPUが行うようにした場合、例えば、音出力制御、又は画像表示制御に異常が発生した場合、異常が発生したサブCPU又は異常が発生したサブCPUを含む回路構成だけを正常なものと交換すればよい。

#### 【0135】

また、実施例に記載した液晶表示装置が、入力された画像を所定の倍率に拡大する画像拡大手段を備えていても良い。例えば、640×480ドット用の画像データを1024×768用の画像データにデータ変換し、表示部（前述の端子部）にその変換された画像データを出力するようにしてもよい。そうすることで、実際よりも小さい画面用の画像データ量で済み、ROM容量、画像データ作成時間の低減などが見込める。

#### 【0136】

また、実施例では、図柄表示領域は、3つのリール3L、3C、3Rに対応して区分けしているが、これに限られるものではない。区分けしないようにすることもできる。例えば、一の図柄表示領域で2、3又は複数のリール3L、3C、3Rなどが視認できるようにしてもよい。また、第2表示手段の裏又は裏側に第



1表示手段及び第3表示手段を設ける場合、第1表示手段の一部又は全部と、第3表示手段の一部又は全部と、を一つの表示領域を介して遊技者に視認させるように構成してもよい。反射手段を製造する際に、複数の透過部を分けて構成する場合よりも簡単に製造できる場合がある。

#### 【0137】

更に、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機、アレンジボール、雀球遊技機、ビデオスロット、ビデオポーカー等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

#### 【0138】

ここで、現在主流のパチンコ機においては、近年、遊技盤の中央に液晶表示装置等の電氣的表示装置を設けた遊技機が普及している。この電氣的表示装置では、画像で表現される複数の図柄（以下「特別図柄」という）を変動表示して、スロットマシンの3列の回転リールを擬似的に表示する。特別図柄の変動表示が停止したときに予め定められた停止態様（“7-7-7”のように同一の特別図柄が揃った停止態様であり、一般に「大当たり」と称される）となった場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態へと移行する。一般のパチンコ機では、発射ハンドルの操作により遊技盤内に発射された遊技球が所定の入賞口（いわゆる「始動入賞口」という）へ入賞することを条件に特別図柄の変動表示を開始し、所定時間が経過した後に特別図柄を停止表示する。

#### 【0139】

このようなパチンコ機において、液晶表示装置（第2表示手段）と、正面側から見て該液晶表示装置の表示領域（表示面）よりも後側に第1表示手段（例えば、ドラム式のリール）を設けるようにしてもよい。そして、第1表示手段（例えば、液晶表示装置）又は第2表示手段（例えば、ドラム式のリール）の一方又は両方に特別図柄を変動表示するようにしてもよい。

**【 0 1 4 0 】**

前述の遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面から見て該第 1 表示手段の表示領域よりも手前に設けられた第 2 表示手段と、を含んで構成されていてもよい。また、遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面側から見て該第 1 表示手段の表示領域よりも手前に設けられた第 2 表示手段と、を含んで構成されていてもよい。

**【 0 1 4 1 】**

前述の後方照明手段は、第 2 表示手段を裏側から照明する。また、前述の前方照明手段は、第 2 表示手段を裏側から照明する。また、前方照明手段は、第 2 表示手段を側面から照明してもよい。

**【 0 1 4 2 】**

前述の第 1 表示手段及び／又は第 2 表示手段が湾曲していてもよい。湾曲の程度は、第 1 表示手段と第 2 表示手段が略同程度で湾曲していてもよい。そうすることで、意匠性の向上にもつながり見栄えがよくなる場合がある。第 1 表示手段の方が小さい曲率半径又は大きい曲率半径で湾曲していても同様の効果が期待できる。

**【 0 1 4 3 】**

前述の反射手段は、導光手段に導かれた光の一部又は全部を液晶パネル側に向けて屈折させ、液晶パネルを照明する機能を少なくとも有している手段を指している。

**【 0 1 4 4 】**

前述の遊技開始指令手段は、遊技球の入賞または通過を検出した場合に出力を発生させる図柄始動口であってもよい。弾球遊技球における遊技開始指令手段は、特別図柄始動口（又は始動ゲート）、普通図柄始動口、各種判定図柄始動口（又は始動ゲート）などである。

**【 0 1 4 5 】**

前述の内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定した場合に、共通照明手段に含まれる 1 又は複数の照明手段を消灯する場合があってもよい。又は必ず消灯するようにしてもよい。

## 【0 1 4 6】

内部当選役決定手段が特定の役を内部当選役と決定するのと略同時期に、共通照明手段に含まれる 1 又は複数又は全部の照明手段を消灯する場合があってもよい。又は必ず消灯するようにしてもよい。

## 【0 1 4 7】

共通照明手段に含まれる照明手段の可変表示は、種々の形態が考えられるが、特定可変表示を実行可能に構成してもよく、特定可変表示は、非特定可変表示中と照明手段の一部又は全部の表示部の輝度が異なる、非特定可変表示中には表示されない静止画像、動画像、特定の文字、数字、図形、キャラクタが表示される、非特定可変表示よりも可変表示速度が異なる等のようにしてもよい。また、任意のものを採用してもよい。また、特定可変表示が表示された場合は、表示されない場合に比べ、高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

## 【0 1 4 8】

前述の第 3 表示手段として採用するものとしては、第 1 表示手段及び第 2 表示手段に採用してもよいと記載したものでもよい。第 3 表示手段として、1 又は複数の演出表示用リールを採用し、第 2 表示手段の裏又は裏側に第 1 表示手段と、その第 3 表示手段を設けるようにしてもよい。この場合、第 3 表示手段の表示領域を遊技者が視認するための図柄表示領域を第 2 表示手段に設けてもよい。そうすることで、遊技者が第 3 表示手段の表示領域の表示内容が視認しやすくなり非常に好適である。

## 【0 1 4 9】

また、第 2 表示手段の画像と、第 3 表示手段の画像と、の重合画像を遊技者に視認させるように制御してもよく、その制御が発生した場合は、しない場合に比べ高い確率で利益状態が発生するように構成してもよい。そうすることで、遊技者の期待感を増大させるような演出を含めることがこれまで以上にでき、興趣の増大に寄与できる。

## 【0 1 5 0】

また、第 1 表示手段、第 2 表示手段又は第 3 表示手段のいずれかを、キャラクター、図形、人形、動物、昆虫、構造物、魚、乗物などの形状をした可動物としてもよい。例えば、特定の役に当選した場合、特定の役の入賞が成立した場合、未だ入賞が成立していない特定の当選した同一役の数が所定数を越えた場合、特定の画像がその可動物とは異なる表示手段に表示された場合、などにその可動物が回転、揺動、往復、振動などの可動を行うようにしてもよい。また、可動物を複数の部材から構成し、可動物の一部が可動するようにしてもよい。この場合、画像表示装置以外の表示により、更に一層多彩な演出効果を期待することができる場合がある。

#### 【 0 1 5 1 】

また、前方照明手段を第 1 表示手段及び第 2 表示手段の手前側に設けてもよい。この場合、店内が暗い場合でも、両方の表示手段に十分な照明を与えることができ、はっきりと表示手段に表示される画像を遊技者に視認させることができる場合があり、遊技機の多彩な演出を一層楽しんでもらえることが期待できる。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図 1】

実施例のスロットマシンの斜視図。

##### 【図 2】

パネル表示部及び液晶表示部を示す図。

##### 【図 3】

リールの内側にランプを配置したリール機構の外観図。

##### 【図 4】

リールと、その内側に設けられた L E D 収納用回路基板を示す図。

##### 【図 5】

液晶表示装置の概略構成を示す斜視図。

##### 【図 6】

液晶表示装置の一部の構成の展開図。

##### 【図 7】

L E D ランプ及び蛍光ランプの機能を示す図。

## 【図 8】

実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

## 【図 9】

実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。

## 【図 10】

B B が成立する又は B B が成立する可能性のある場合の液晶表示部の図柄表示領域及び演出表示領域での表示態様を時系列的に示した図。

## 【符号の説明】

1…遊技機、2…キャビネット、2 a…パネル表示部、2 b…液晶表示部、2 c…固定表示部、3 L, 3 C, 3 R…リール、4…台座部、5…B E T スイッチ、6…メダル投入口、7…C / P スイッチ、8…メダル払出口、9…メダル受け部、10…スタートレバー、10 S…スタートスイッチ、11 L, 11 C, 11 R…停止ボタン、12 L, 12 R…スピーカ、13…配当表パネル、16…ボーナス遊技情報表示部、17 a…1-B E T ランプ、17 b…2-B E T ランプ、17 c…最大 B E T ランプ、18…払出表示部、19…クレジット表示部、21 a…「ドーン」、21 L, 21 C, 21 R…図柄表示領域、22 L, 22 C, 22 R…窓枠表示領域、23…演出表示領域、24…L E D 収納用回路基板、29…L E D ランプ、31…液晶表示装置、32…保護ガラス、33…表示板、34…液晶パネル、35…導光板、36…反射フィルム、37…蛍光ランプ、39…ランプホルダ、41…主制御回路、42…マイクロコンピュータ、43…C P U、44…R O M、45…R A M、46…クロックパルス発生回路、47…分周器、48…乱数発生器、49…サンプリング回路、51…ホッパー駆動回路、52…ホッパー、53 L, 53 C, 53 R…ステッピングモータ、54…モータ駆動回路、55…ランプ駆動回路、56…表示部駆動回路、57…I / O ポート、58…リール停止信号回路、59…リール位置検出回路、60…払出完了信号回路、71…副制御回路、72…サブマイクロコンピュータ、73…サブ C P U、74…プログラム R O M、75…ワーク R A M、76…I N ポート、77…L E D 駆動回路、78…音源 I C、79…パワーアンプ、81…画像制御回路、82…画像制御 I C、83…画像制御ワーク R A M、86…画像 R O M、87…ビデオ

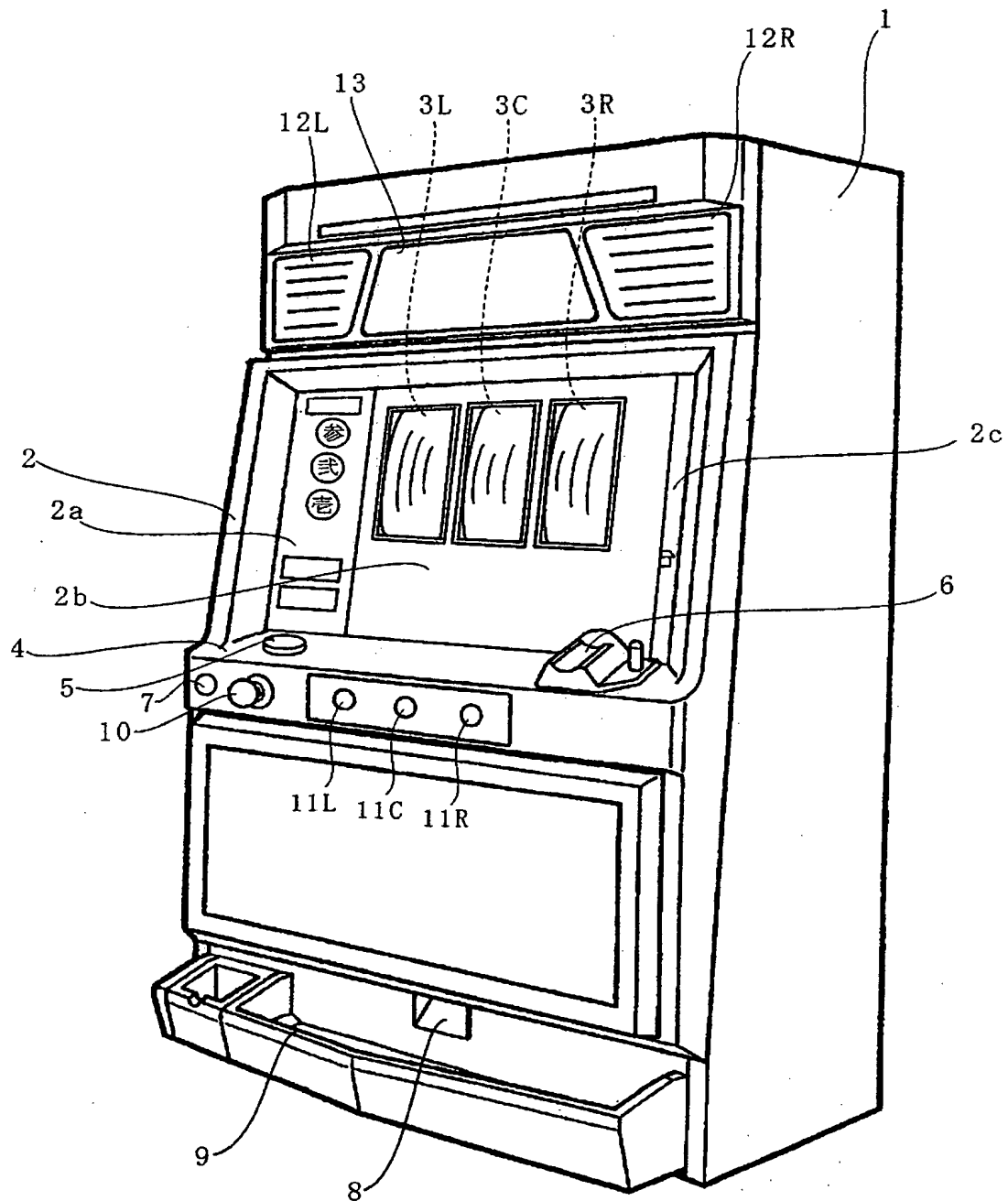
RAM。

【書類名】

図面

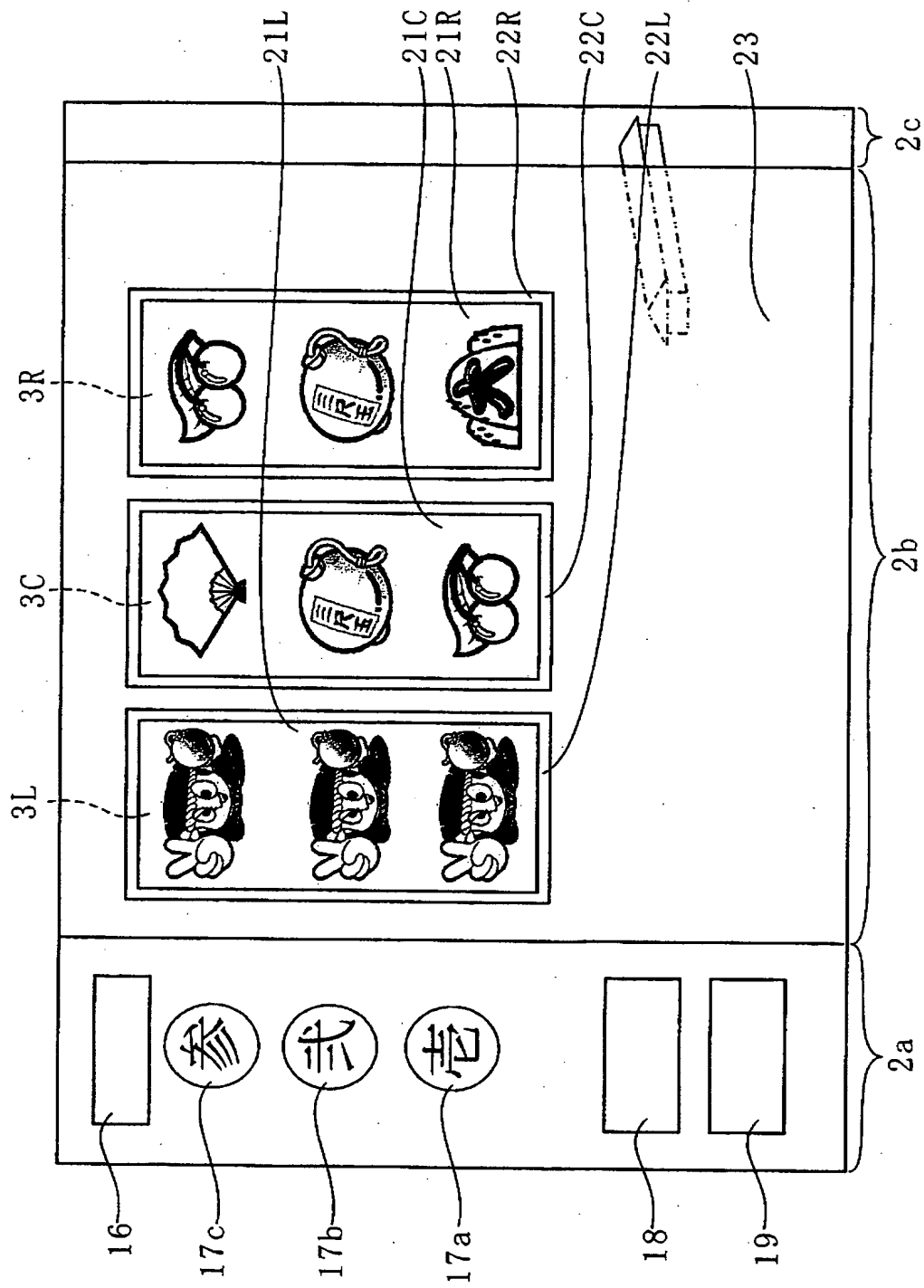
【図 1】

F I G . 1



【図 2】

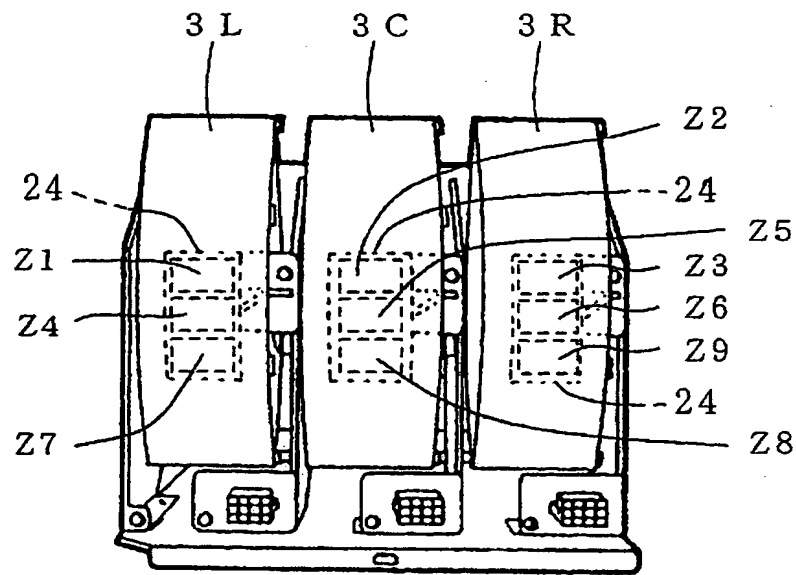
FIG. 2





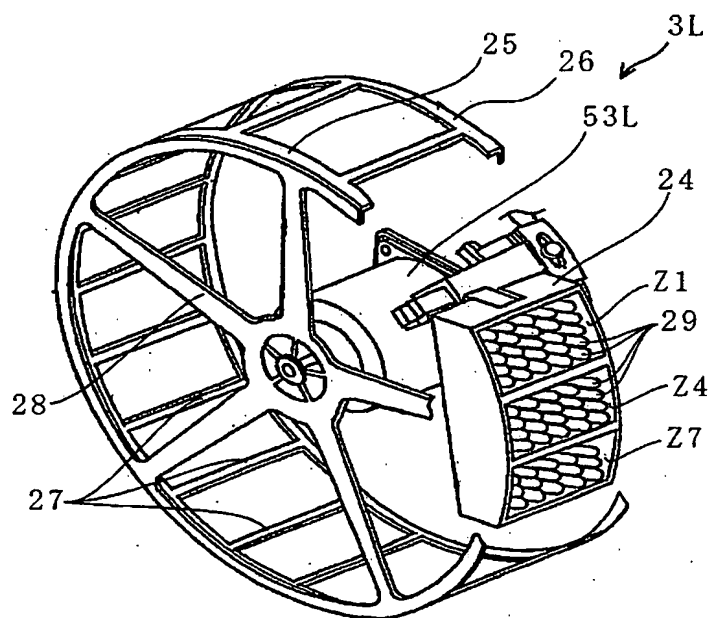
【図 3】

F I G . 3

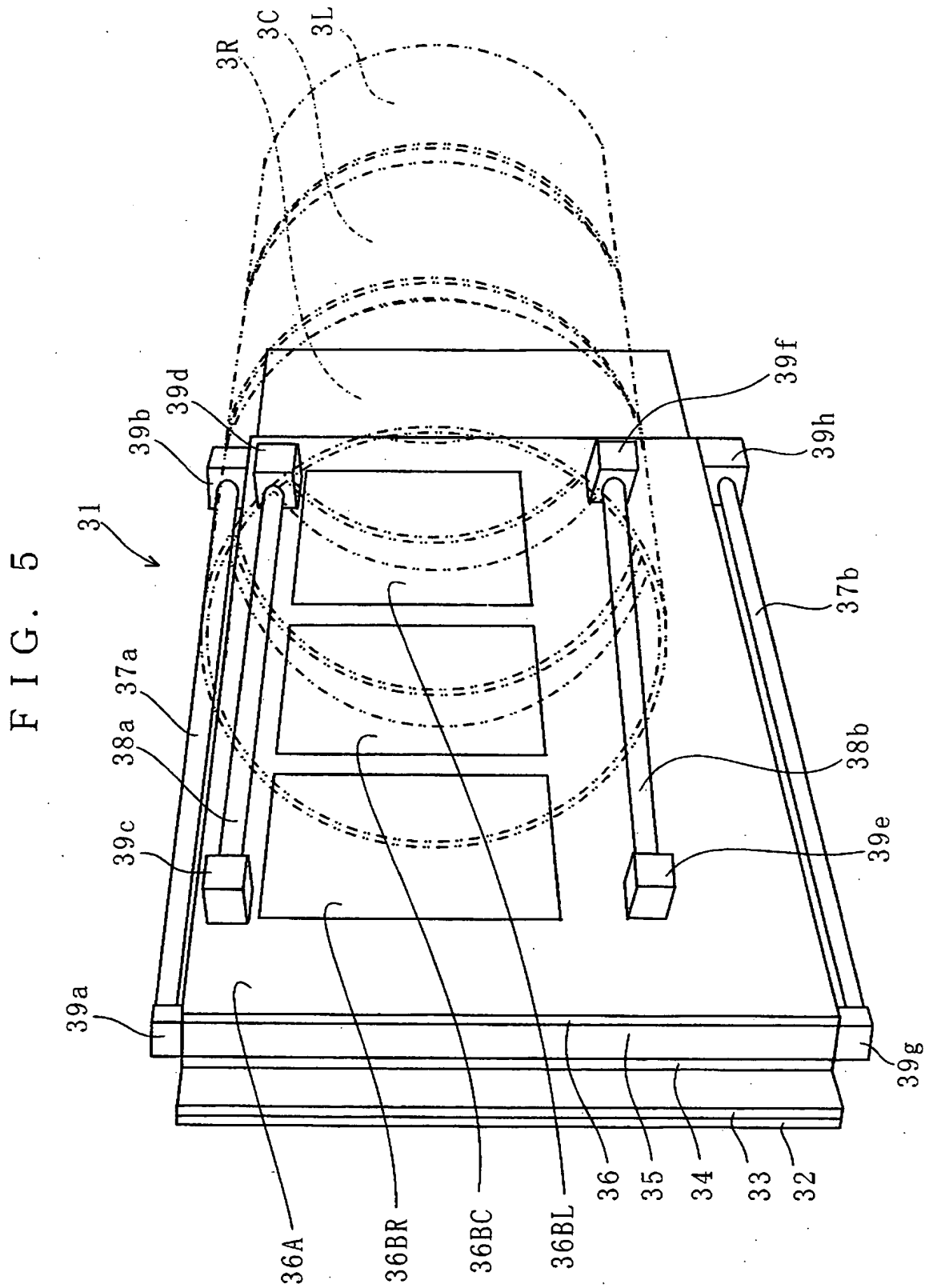


【図 4】

F I G . 4

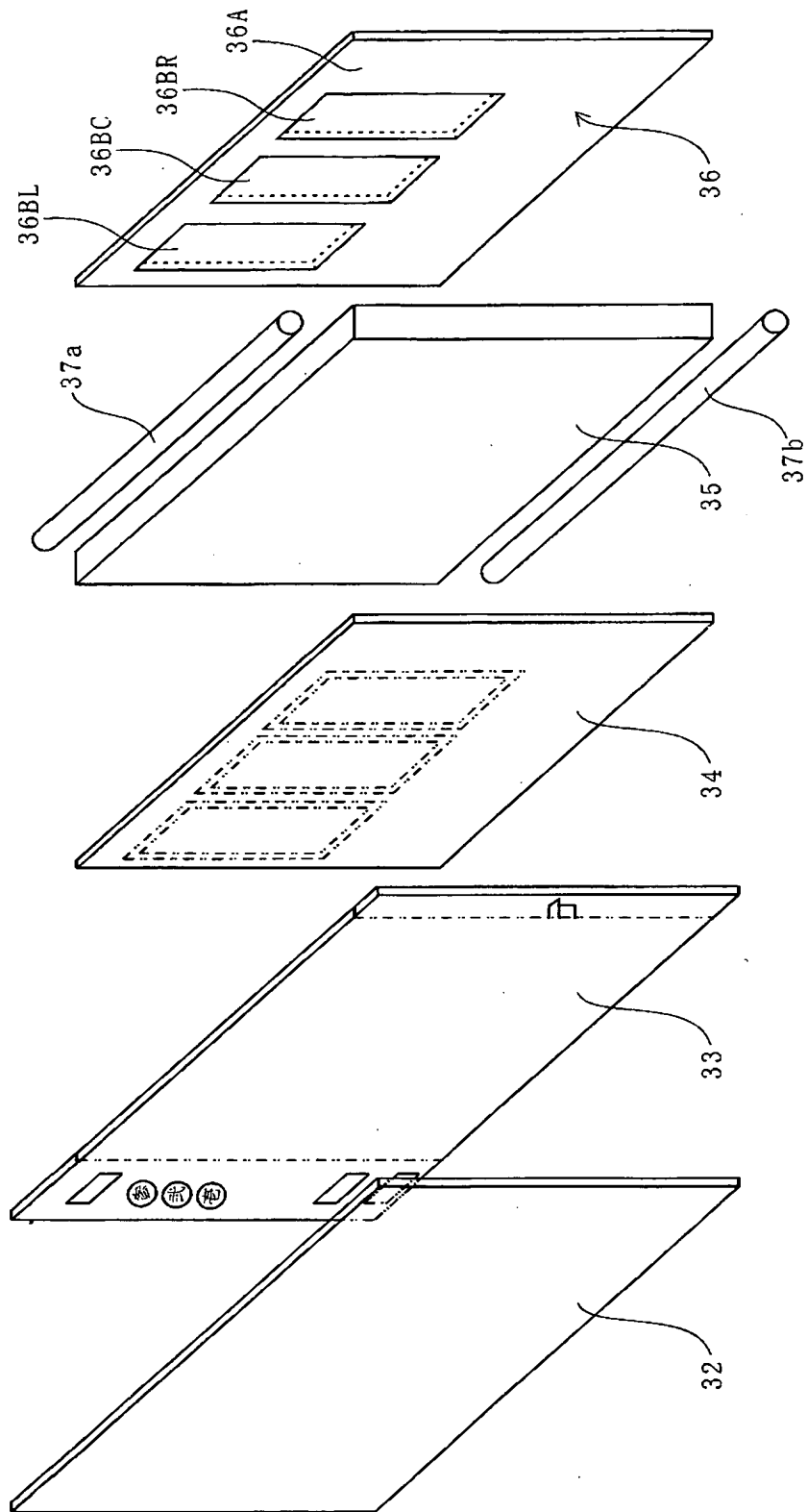


【図 5】



【図 6】

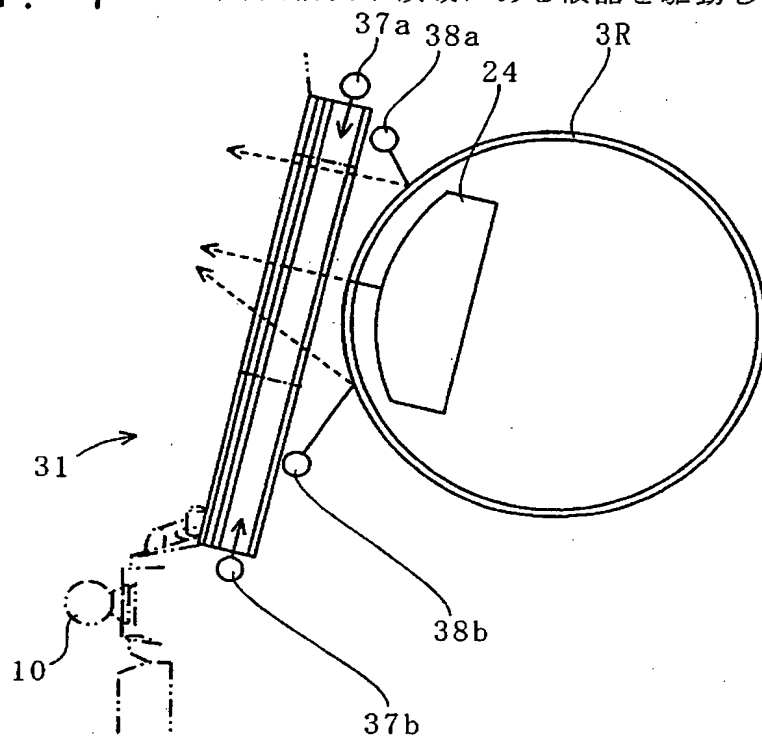
FIG. 6



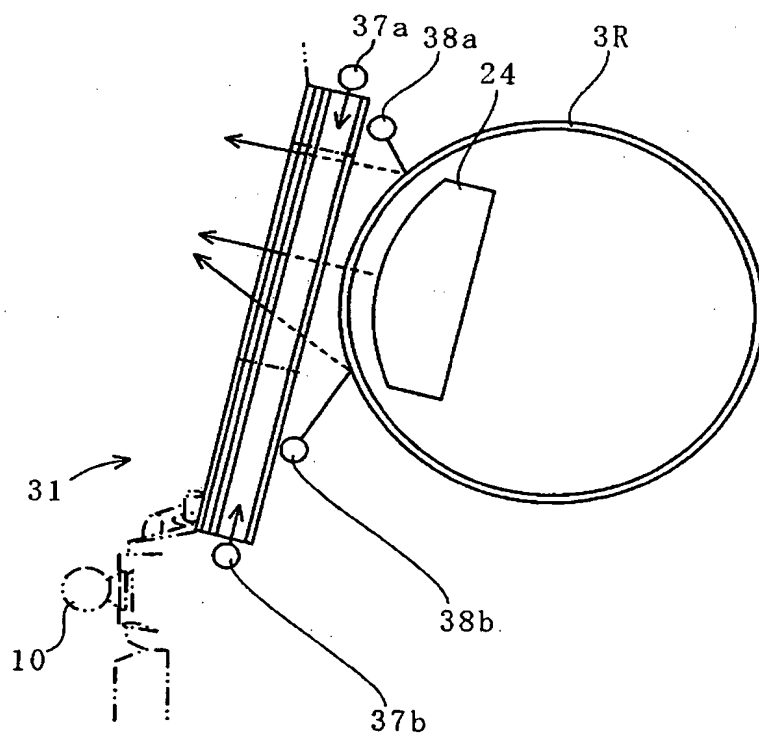
【図 7】

F I G . 7

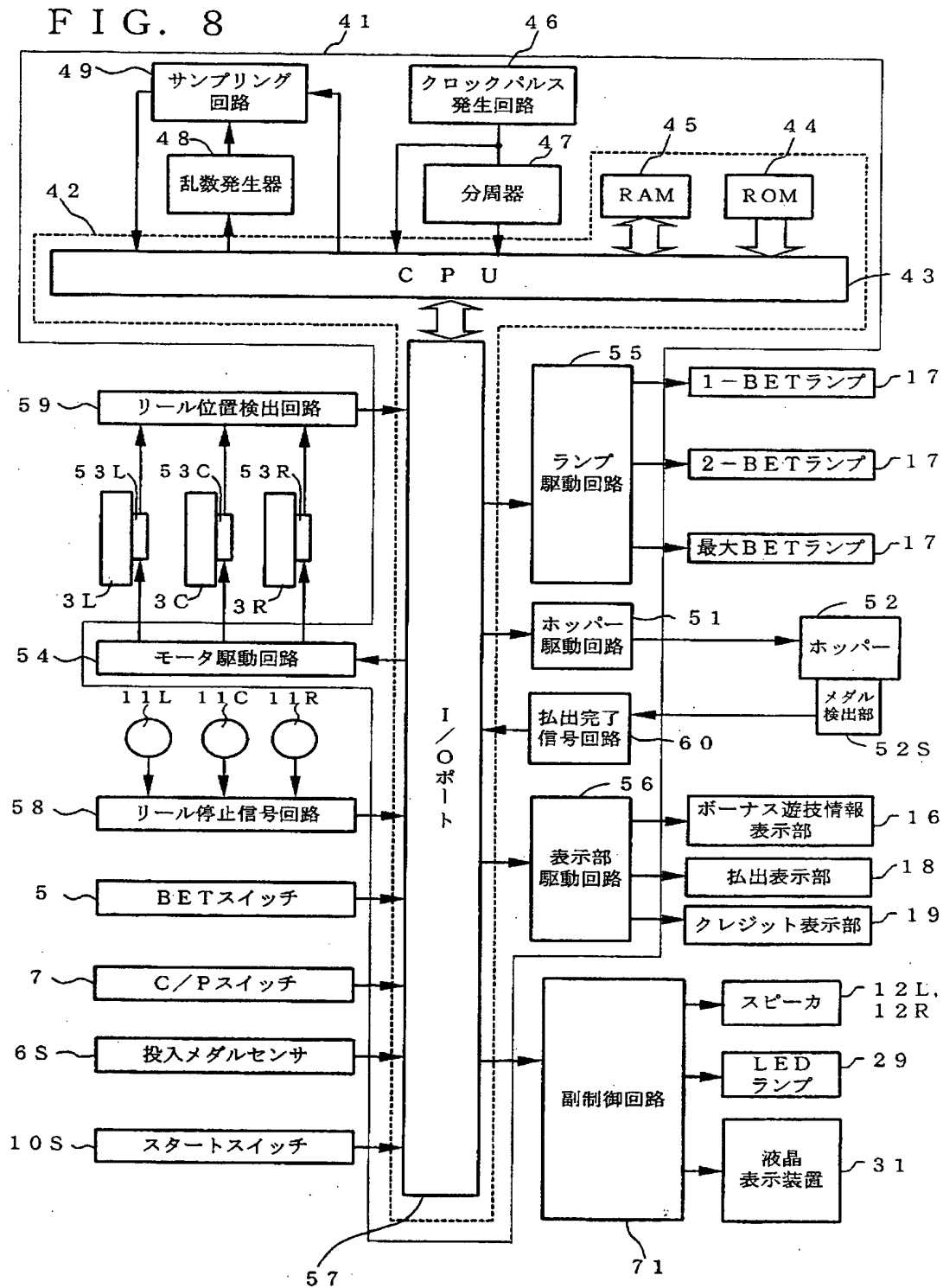
(1) 図柄表示領域にある液晶を駆動しない場合



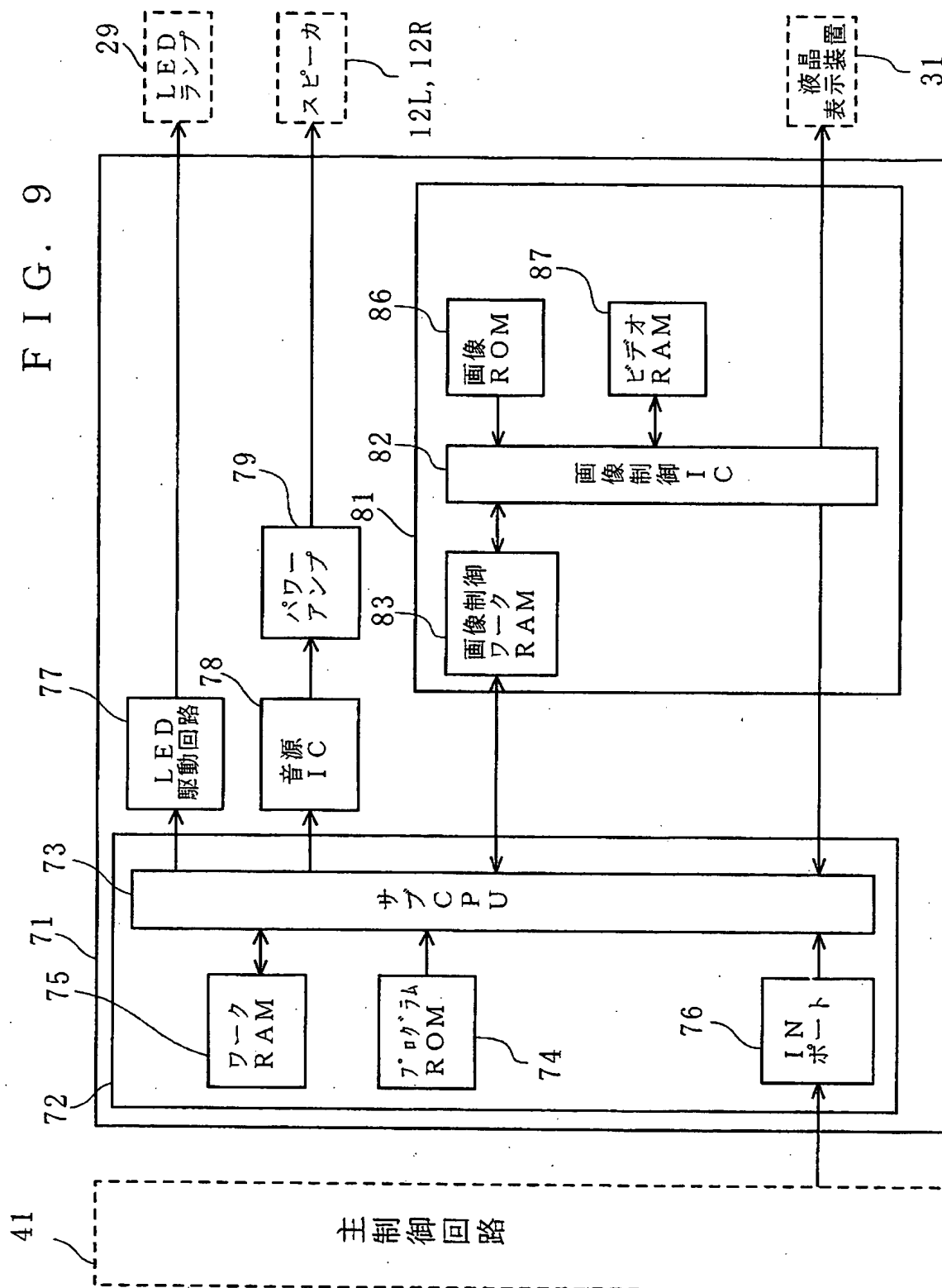
(2) 図柄表示領域にある液晶を駆動する場合



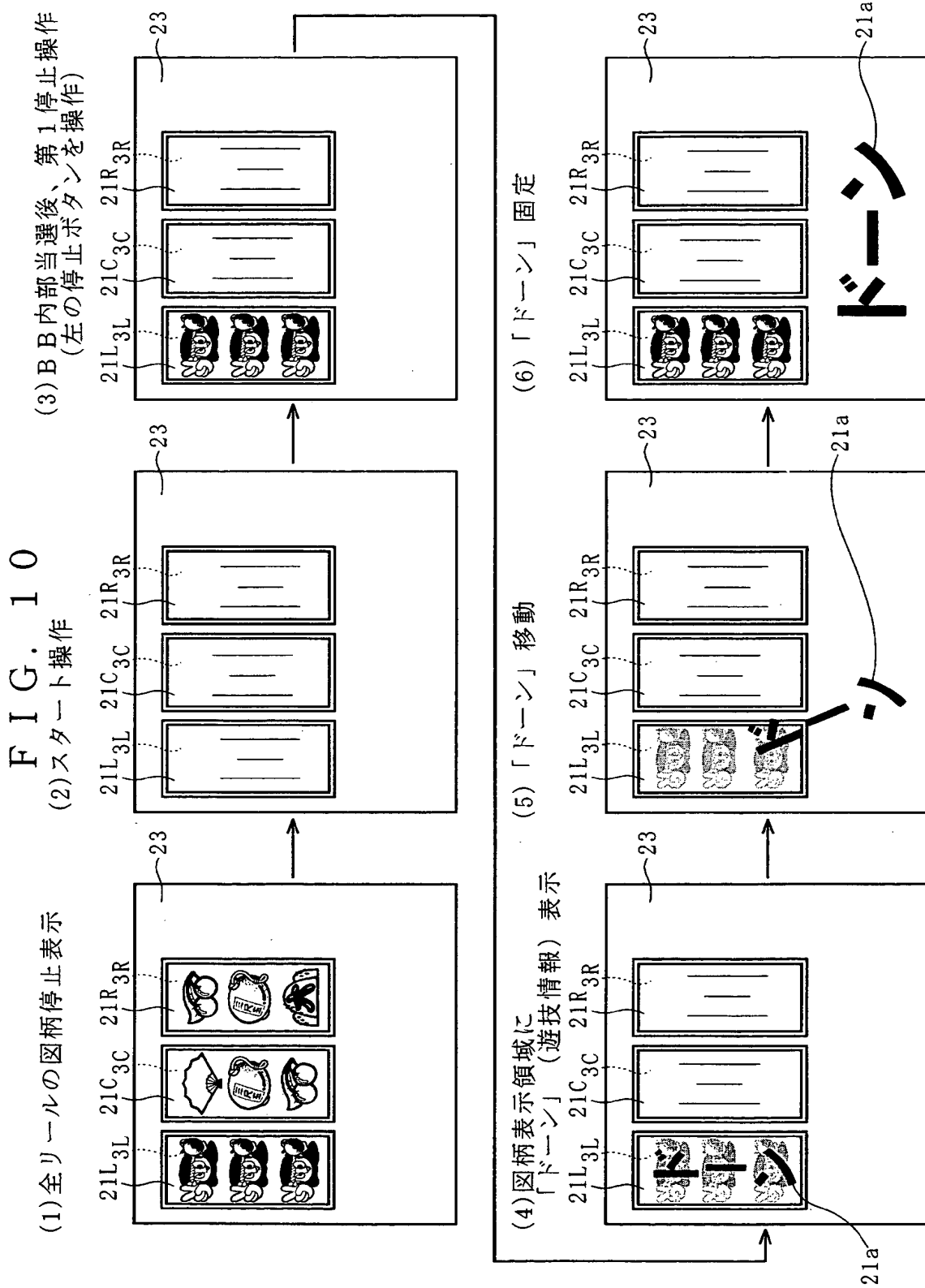
【図8】



【図 9】



【図 10】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者にとって分かりやすい報知を行う遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機は、遊技に関する結果を表示する遊技結果表示手段と、遊技結果表示手段に特定の遊技結果が表示された場合に、遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備え、遊技結果表示手段は、第 1 表示手段と、正面側から見て該第 1 表示手段の表示領域よりも手前側に設けられた第 2 表示手段とを含んで構成され、第 2 表示手段は、第 1 表示手段の表示を透過して表示可能な図柄表示領域を有し、該図柄表示領域を含んだ領域（2 1 R，2 1 C，2 1 R）から、含まない領域 2 3 に遊技情報 2 1 a を移動表示させる表示制御手段を備えたことを特徴とする。

【選択図】 図 1 0



認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 3 3 5 6 6 7
受付番号	5 0 2 0 1 7 4 7 7 1 5
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 4 年 1 1 月 2 0 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】 平成14年11月19日

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 3 5 6 6 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日 1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名 アルゼ株式会社